

СТРАНА ИГР

<http://www.gamela.com>

Thief 2
Messiah
Quake 3 Arena
Might & Magic 8

ТОКУО
БАМЕ
ШНОУ
2000

ИГРЫ
ИКИДУСТРИЯ
ЯПОНСКАЯ

ПРОХОЖДЕНИЯ

ИГРЫ

Soldier of Fortune
MDK 2
Ridge Racer V
Commandos 2
Kirby 64
Crimson Skies



ПРОКЛЮЧЬЕ
ЗЕФИУ

Самый
многообещающий
российский
проект года

стр.16-19 + постер

Voodoo Family

PC Accelerators
Best for 3D-games !

Voodoo3 3500 TV AGP

Voodoo3 with Multimedia



Voodoo3 3000 AGP/PCI

3D/2D and Video Game Accelerator



Voodoo3 2000 AGP/PCI

Business and Game Accelerator



V2 1000 PCI

3D Add-on Accelerator



3dfx™

А на подходе
уже новые карты:

Voodoo4 4500 AGP/PCI

32MB High Speed, High Resolution 2D/3D Accelerator

Voodoo5 5000 AGP/PCI

32MB Dual Chip SLI 2D/3D Accelerator

Voodoo5 5500 AGP

64MB Dual Chip SLI 2D/3D Accelerator



Генеральный дистрибутор
в России

NIAGARA

Distribution Company
Computers and Communication
www.Niagara.ru

10 лет гарантии только у авторизованных дилеров **3dfx** в Москве:

Никс: 216-70-01

Formoza: 234-21-65

Олди: 178-90-44/47/56/65

Ф-центр: 472-72-30, 472-64-01

Техмаркет: 723-81-30/36/37/38

USN: 285-90-02, 285-29-66

R-style: 904-10-01

Алсиком: 263-97-94, 267-50-88

Элмер: 207-73-35, 207-23-60, 237-46-02

Березка: 362-70-01, 362-72-63

Малтико: 924-39-84, 924-73-28, 921-36-58

Концепт: 270-79-41, 270-79-46

ISM: 785-57-01/02/03

Все для ПК: 273-47-50, 273-50-44

Алтех: 742-40-71, 742-40-72

Инел: 742-64-36

Desten PC: 195-02-39, 191-75-59

Арбайт Компьютерс: 956-68-33, 956-28-93

NT: 755-58-24

Норд Компьютерс: 207-00-48/74, 207-43-14

МузТВ сегодня - это:

национальный

музыкальный

канал

первое

круглосуточное

телевидение

150

городов России и ближнего зарубежья

музыкальное телевидение для всех



меняет

жизнь

СОДЕРЖАНИЕ



TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

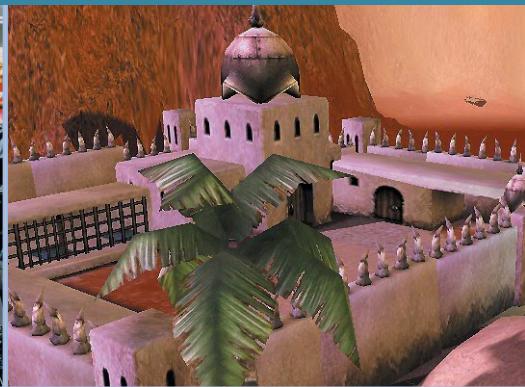
Зарегистрирован
в Министерстве Российской
Федерации по делам печати,
телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

COVER STORY

012

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

По странному стечению обстоятельств нашей редакции впервые удалось самолично посетить токийскую выставку игр в самое интересное для тамошней игровой индустрии время. Чуть меньше месяца назад в Стране Восходящего Солнца наконец-то вышла долгожданная PlayStation 2, на успешный выпуск которой работали практически все самые крупные японские издательства.



016

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Есть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллоды 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многосторонности проекта и, если хотите, о его многогранности.

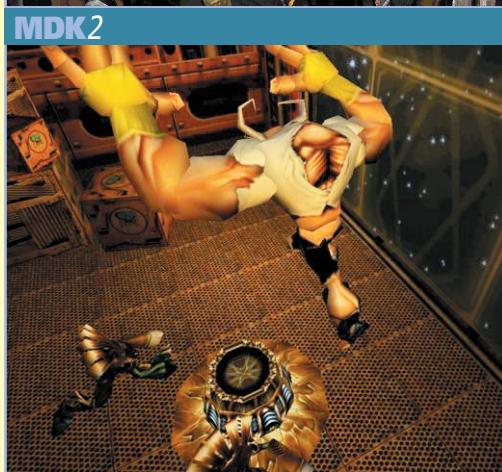
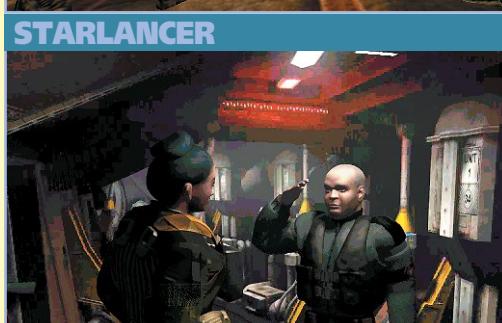


ИГРЫ ВАЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

НОВОСТИ NEWS**004** Игровые новости**007** Индустриальные новости**008 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ****008** Игровая Япония**012** Tokyo Game Show Spring 2000**030 ХИТ? PREVIEW****016** Проклятые Земли**020** Jet Set Radio**022** Commandos 2**026** Crimson Skies**028 ОНЛАЙН****028** Тотально бесплатный игровой Интернет**030** Как положить свой вариант Тетриса на zdnet.com?**031** Тренируйся и закаляйся!**032** 3DMark — твой 3D акселератор в Интернете**036 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW****036** Казаки**038** Rent-a-Hero #1**039** Resident Evil 0**040 ОБЗОР REVIEW****040** Soldier of Fortune**044** StarLancer**052** MDK 2**056** Force Commander**058** Разорванное небо**062** Ridge Racer V**064** Tekken Tag Tournament**066** Kirby 64**068 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ****070 ТАКТИКА TAKTIX****070** Soldier of Fortune**076** Thief 2**082** Messiah (продолжение)**086** Quake III Arena**090** Might & Magic VIII**КОДЫ****ПИСЬМА LETTERS**

**Подписка
во всех
отделениях
связи
России и
СНГ!**

**Подписной индекс в
«Объединенном каталоге
2000»
(«Зеленый каталог»)
«СИ» — 88767,
«СИ+CD» — 86167**

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	3dfx	043, 051, 053	E-Shop
3 обложка	Техмартек	045, 095	RRC
4 обложка	1С	055	Руссобит
001	МузТВ	056	РОБОТ
024	АБКП	059	Максимум
025	Напиток «Хакер»	061	Зеленоградский завод
031	Бука	067	Станция 2000
033	Zenon	069	Спецвыпуск «Хакер»
035	OPM	068	DVD-Shop
037	Formoza	075	Diamond
041	C-Trade	096	Журнал «Хакер»

РЕДАКЦИЯСергей Лянге serge@gameland.ru

издатель

Сергей Амирджанов amir@gameland.ru

главный редактор

Борис Романов boris@gameland.ru

редактор Видео

Сергей Долинский dolsor@gameland.ru

редактор Онлайн

Эммануил Эдик edik@gameland.ru

корреспондент в США

Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru

технический редактор

Виталий Гербачевский vp@gameland.ru

корректор

GAMELAND ONLINEДенис Жохов denis@gameland.ru

WEB-мастер

Академик akademik@gameland.ru

WEB-редактор

ARTМихаил Огородников michel@gameland.ru

арт-директор

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru

цветоделение

Ерванд Мовсисян

техническая поддержка

ПРОИЗВОДСТВОЛеонид Андруцкий leonid@gameland.ru

цветоделение

Ерванд Мовсисян

техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛИгорь Пискунов igor@gameland.ru

руководитель отдела

Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru

менеджер отдела

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

Татьяна Ан an@gameland.ru

тел.: (095) 229-2832, 229-4367; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖАВладимир Смирнов vladimir@gameland.ru

коммерческий директор

Андрей Степанов andrey@gameland.ru

руководитель

Самвел Анташян samvel@gameland.ru

дизайнер

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд»

учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru

директор

Борис Скворцов boris@gameland.ru

финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ruДоступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: 250-4629**GAMELAND MAGAZINE**

Game Land Company

publisher

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

director

phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несет сама рекламирующая компания. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение какими бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

Хочешь издавать**Свою****«Страну Игр»?**

Коммерческое лицензионное предложение для зарубежных и региональных издателей

Теперь вы можете самостоятельно издавать журнал «Страну Игр»

Подробнее по телефону**292-3908****E-mail: dmitri@gameland.ru**

НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

http://www.gameland.ru

Игровая индустрия вступила в самый уникальный период сезона-годового цикла, - время истерики по поводу грядущей супер-выставки Electronic Entertainment Expo, которая на этот раз пройдет в Лос-Анджелесе с 11 по 13 мая. Соответственно, большая часть сегодняшних новостей прямо или косвенно относится к грядущему шоу. E3 по-прежнему остается единственной выставкой, произведя фурор на которой любая игровая компания обеспечит себя прикрытием журналистов еще на долгое время. Понимаю и оценить, что подобный карт-бланш может дать любому издательству, просто невозможно. Бессспорно лишь одно. Май - это действительно главный месяц года.



NEW WORLD COMPUTING РЕШАЕТСЯ НА РЕВОЛЮЦИЮ

PC Три. Три части и три года одна из самых обожаемых фанатами RPG и стратегий студии New World Computing шла к этому анонсу. *Might & Magic VI* восстановил престиж сериала у десятков тысяч игроков, два последовавших за ним сиквела, больше похожих на *expansion pack*'и, чем на полноценные продолжения, рассказали еще две красивые истории и довели фанатов до ярости своей устаревшей «трехмерной» графикой и жуткими спрайтовыми монстрами. Выпустив всего около месяца назад *Might & Magic VIII: Day of Destroyer*, New World Computing наконец-то объявила о том, что следующая, уже девятая по счету, серия игры будет пос-



и основной сюжетной линии, однако приоритетным направлением своей работы все же называют графику. *Legend of Might & Magic* будут впервые продемонстрированы уже на выставке E3 в начале мая, а сама игра поступит в продажу к Рождеству.

LUCASARTS РАБОТАЕТ НЕ ТОЛЬКО НАД MONKEY ISLAND 4

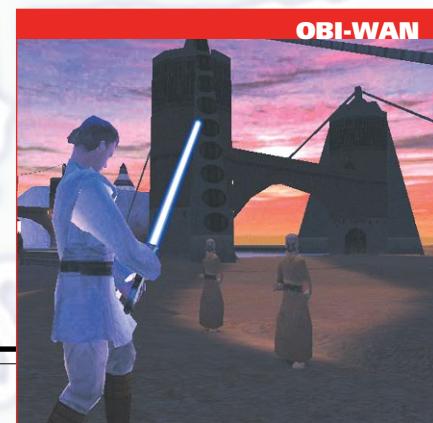
PC Сенсационные новости распространило издательство LucasArts. После довольно-таки значительного перерыва в анонсах и выпуске мало-мальски качественных игр теперь, похоже, становится ясно, в какую сторону были направлены все ресурсы компании на протяжении последнего года. За оставшиеся до начала E3 несколько недель LucasArts планирует анонсировать ни много ни мало восемь различных игровых проектов на самые различные платформы. Нам стало известно, что первым из них станет, как ни удивительно, четвертая часть



любимого всеми сериала *Monkey Island 4*. Удивительно это, прежде всего, потому, что в LucasArts на данный момент не осталось ни одного из дизайнеров легендарных адвентур начала-середины девяностых годов, да к тому же, и последняя, пусть и шедевральная игра этого жанра *Grim Fandango*, к сожалению, разошлась смехотворным тиражом. Или LucasArts почувствовала, что эпоха забвения адвентур заканчивается, или компания готовит что-то действительно особенное. На E3 LucasArts также планирует представить практически завершенную версию своего многострадального *Obi-Wan'a*, свежие скриншоты из которого мы помещаем в этой заметке, а также совершенно пока неизвестные игры под кодовыми названиями *Demolition*, *Bombad*, *Starfighter*, *JPB* (*Jedi Power Battles?*), *Naboo*, и, наконец, *Indy*, который может оказаться как сиквелом довольно популярного *Infernal Machine*, так и простым портом этой игры на *Nintendo 64* или *Dreamcast*. Остается лишь предположить, что одной из этих игр станет давно обещанный эксклюзив по *Star Wars* для *Nintendo 64* (видимо, *Naboo*), да и вероятность появления в этом списке одного-двух проектов для нежно любимой Джорджем Лукасом *PlayStation 2* достаточно велика. Но и при таком раскладе игр хватит на всех. Остается лишь надеяться, что процент не слишком интересных проектов в этом списке окажется минимальным.



троена на абсолютно новом графическом ядре. Долгое время по сети ходили всевозможные слухи относительно выбора технологии, которую закупляя в 3DO для *M&MIX*, поскольку с самого начала было ясно, что это будет технология другой компании - в 3D-движках ребята New World не смыслили ничего и были бы рады до сих пор делать игры в 2D, наподобие *Heroes of Might & Magic*. Упоминались стандартные кандидаты: резко подешевевший после появления Q3A *Quake II engine*, тоже относительно недорогой Unreal и уж совсем бросовый *LithTech*. Однако, как выяснилось в результате, New World возложила на новый проект столь большие надежды, что решилась разориться на сверхмощный *LithTech 2.0*, стоимость которого составляет около 150 тысяч долларов за лицензию. Итак, *Legends of Might & Magic* (реальная девятая часть игры, по слухам, все же находится в разработке, просто на более раннем этапе) будет полностью трехмерной, да еще и весьма красивой RPG от традиционного первого лица. Авторы также обещают некоторые изменения в ролевой системе



ПУСТЬ ПРЕМИЯ АКАДЕМИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И НЕ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ ТАКОЙ СОЛИДНОЙ ИСТОРИЕЙ, КАК «ОСКАР», ЕЙ ВСЕ ЖЕ ЛЕГКО УДАЛОСЬ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ В ЖИЗНИ ИНДУСТРИИ

ОПРЕДЕЛИЛИСЬ ПРЕТЕНДЕНТЫ НА ИГРОВЫЕ «ОСКАРЫ»

Похоже, что ежегодное награждение лучших игровых проектов года во время крупнейшей в индустрии выставки E3 превращается в хорошую традицию. Напомню, что награды эти вручает, так же как и «Оскары» в кино, эдакий профсоюз признанных мастеров игровой индустрии, а не какие-нибудь журналисты или обычные игроки, что добавляет всей этой затее солидности. В этом году номинации распределились следующим образом:

ИГРА ГОДА:

Age of Empires II: The Age of Kings
Donkey Kong 64
Pokemon Yellow
Soul Calibur
The Sims
Unreal Tournament

ЛУЧШАЯ ИГРА НА PC:

Age of Empires II: The Age of King
Command and Conquer: Tiberian Sun
Homeworld
RollerCoaster Tycoon
Unreal Tournament

ЛУЧШАЯ ИГРА НА КОНСОЛЯХ:

Crazy Taxi
Donkey Kong 64
Driver
Gran Turismo 2
Pokemon Yellow
Soul Calibur
Tony Hawk's Pro-Skater

Как видите, феноменальный *Age of Empires II* доминирует в данном списке, и мы предполагаем, что игра получит на этот раз как главный приз, так и, возможно, несколько второстепенных. Перед решающим наступлением Microsoft на игровой рынок, возможно, такое решение и покажется наиболее разумным. Помимо этого специальную премию за особые достижения и вклад в развитие игровой индустрии на этот раз получит генеральный продюсер студии Square и создатель *Final Fantasy* Hironobu Sakaguchi, присоединившись таким образом к компании, состоящей пока из Shigeru Miyamoto и Sid Meier'a.

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР BATTLEZONE ТЕПЕРЬ В 7 STUDIOS

 Еще одно, пусть и не такое трагическое, известие пришло от компании Activision, а вернее, от одного из ее подразделений Pandemic Studios. Главный дизайнер *Battlezone* и *Battlezone II* Джордж Коллинз покинул родную компанию и присоединился к компании 7 Studios, основанной в прошлом году главным дизайнером сериала *Command & Conquer* Эриком Иео. Сейчас студия работает над стратегическим проектом для PlayStation 2 и PC Legion, который будет выпущен в следующем году издательством Midway. Коллинз же возглавит работу над другой стратегической игрой, которая пока еще не анонсирована. Думается, как для Activision, так и для нашего геймера эта смена обстановки пойдет на пользу.

НОВЫЙ РАСКОЛ В ORIGIN

За последние месяцы мы привыкли регулярно сообщать вам о том, что компании Origin покидают, один за другим, ее сотрудники. Однако никогда еще подобные «исходы» не ставили под сомнение существование самой компании. Но то, о чем еще год назад никто и слушать бы не захотел, теперь является совершенно обычным, чуть ли не будничным фактом. Ричард Гэрриот, основатель и бессменный лидер команды Origin, покинул свою компанию вместе с двумя десятками самых верных сотрудников, то есть практически со всем костяком коман-

Демо-версии
новых игр
Патчи
Видеоролики

СТРАНА ИГР

#09 (66)

ТОНЧОЕ
ШОУ 2000

Демо-версии:
Need for Speed: High Stakes v4.44 Patch
Rollcage Stage II v1.0a Patch
Revenant v1.21 Patch

Видео:
Devil Inside
Time Machine
AIWars: The Awakening
Beetle Crazy Cup
Submarine Titans
Microsoft Baseball 2001
Многопользовательский тетрис

Патчи:
Homeworld v1.05 Patch
Thief II: The Metal Age v1.18 Patch
Messiah 0.1 Patch

Видео-репортаж с Tokyo Game Show!
Также «Проклятые Земли», Black&White, Tribes 2, Carmageddon 2000.

Подведение результатов конкурса статей от читателей!



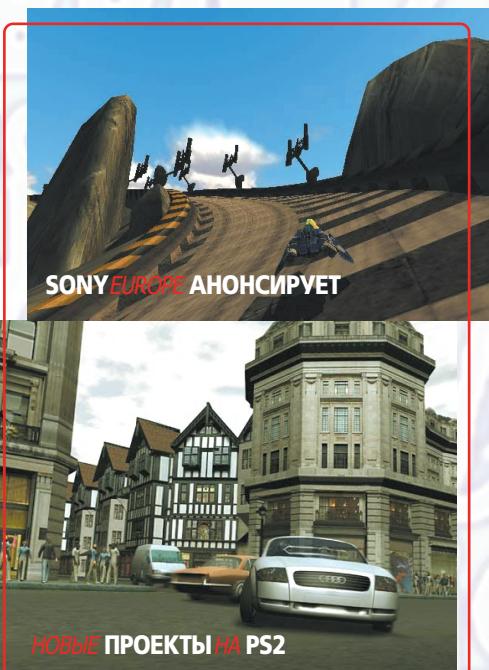
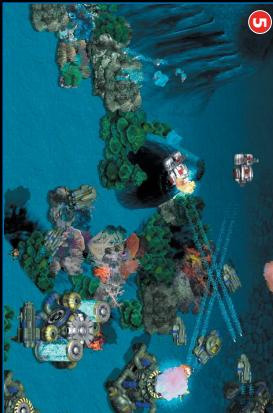
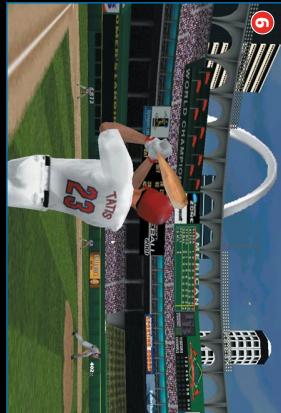
ЭКСПЕРТЫ:

E-mail:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

www.gameland.ru



НОВЫЕ ПРОЕКТЫ НА PS2

Почему европейское подразделение **Sony** решило вывалить всю информацию о своих «проектов первого года жизни PS2» в один день, нам, честно говоря, не совсем понятно. Впрочем, из всей той массы игр, которые были анонсированы к выходу на европейской **PlayStation2** (которая, кстати, по слухам, может быть даже отложена в Европе до начала следующего года), реального внимания достойно лишь несколько громких проектов. В первую очередь, естественно, новый **Wipeout Fusion** от команды, создавшей **Wipeout 3** на PS и, увы, приложившей не так уж много усилий к созданию нового проекта. На данный момент **Wipeout Fusion** выглядит точно так же, как и предшествующий вариант, но только на высоком разрешении. Все те же примитивные модели, простейшие декорации и не особенно богатая на спецэффекты картина - ничего такого, что бы могло шокировать или даже особенно радовать. Впрочем, по сравнению с некоторыми другими проектами **SCE** и **Wipeout** покажется шедевром. Совершенно невыразительная **F1 2000**, пугающий полным отсутствием текстур и простотой моделей 3D-шутер **Dropship**, портированный с **PC Drakan** с кое-какими усовершенствованиями в области мимики главной героини, и милая гоночка **The Getaway**, за скриншоты из которой были выданы совершенно бессовестно отредактированные на **SGI** картинки с фотографически изображениями. Что, впрочем, еще не говорит о том, что у проекта нет перспектив. Сама **Sony**, например, рассматривает **Getaway** как потенциального конкурента и «убийцу» **Metropolis Street Racer** от **Sega** и **Bizarre Creations**. Всего же в разработке для **PlayStation2** у **Sony** Europe на данный момент находится, по их собственным подсчетам, около 70 проектов. Впрочем, огорчаться фанатам еще рано - большинство представленных игр все еще находится в ранней стадии разработки, и у разработчиков еще будет шанс показать настоящую мощь **PlayStation2**, если, конечно, им это будет необходимо.

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Devil Inside (Дьявол-Шоу)
Жуткая игрушка. В смысле, страшная немножко. Больно уж хорошо разработчики над монстрами потрудились... **1**

Time Machine (Машина Времени)
Многие говорят, что **adventure** умирает, как жанр... В очередной раз официально заявляем, что это неправда. **2**

AIWars: The Awakening

Очень стильная, очень оригинальная и необычная игрушка на любителя... **3**

Beetle Crazy Cup

Играть просто, интересно и разнообразно. Советую вам убедиться в этом собственноручно. **4**

Submarine Titans

Submarin Titans достаточно оригинален, чтобы удовлетворить игрока, который больше всего ценит в играх именно это качество... **5**

ПАТЧИ:

Microsoft Baseball 2001
Если вы разбираетесь в этом виде спорта, то, скорее всего, от творения Microsoft вы получите удовольствие... **6**

ВИДЕО:

Видео-репортаж с Tokyo Game Show!

Также «Проклятые Земли», **Black&White**, **Tribes 2**, **Carmaggedon 2000**.

Подведение результатов конкурса статей от читателей!

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

На фоне неумолимо приближающейся даты начала работы выставки E3, которая по праву считается тем местом, где решаются судьбы всей игровой индустрии, компании-участники рынка электронных развлечений наконец-то оживились и вновь начали активно делиться с нами новостями своей жизни. А это значит, что скучать в ближайшее время нам не придется. Сегодняшний же выпуск новостей является тому отличным примером.

Именно в нем вы сможете узнать о том, что собирается делать Microsoft для завоевания японского рынка, что будет делать Sega для окончательного превращения в Интернет-компанию и что будет делать Activision для того чтобы удержать за собой статус одного из самых перспективных американских издательств. Но начнем мы с несколько иной информации, которая на днях шокировала буквально всех. Итак, корпорация

Во-первых, следует обратить ваше внимание на сообщение о том, что корпорация

MICROSOFT ВЫХОДИТ НА ЯПОНСКИЙ РЫНК ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ

путем приобретения японского оператора кабельного телевидения **Titus Communications**. Став его полноправным владельцем, империя Билла Гейтса теперь намерена заняться строительством в Японии сетей скоростного доступа в Интернет на базе имеющихся у **Titus** возможностей. Важность этого события нельзя недооценить, так как именно с такими сетями многие специалисты связывают будущее игровой индустрии. Их использованием для распространения своей продукции уже давно заинтересовались такие компании, как **Sega** и **Sony**, которые считают, что в недалеком будущем свои игры они будут продавать не в магазинах, а через Интернет. Наша редакция не сомневается в том, что это приобретение направлено на достижение тех же самых целей.

А тем временем, уже в Америке, японская компания

SEGA АНОНСИРОВАЛА "БЕСПЛАТНЫЙ" DREAMCAST

Который будет предоставляться каждому американцу, который пожелает воспользоваться услугами только что основанной компании **Sega.com**. Последняя будет являться обычным Интернет-проводером и, по совместительству, оператором игровой службы. Подписка на ее услуги будет стоить чуть более \$20 в месяц, а для того чтобы покупатели получили возможность получить себе бесплатный **Dreamcast**, им придется подписать с этой компанией контракт на два года. К своей работе данная служба приступит уже в августе, а ее полномасштабная рекламная кампания начнется седьмого сентября. Одновременно с началом ее работы **Sega** обещает выпустить около 10-12 сетевых игр, включая **Quake 3 Arena**, несколько спортивных проектов и сетевую **RPG Phantasy Star Online**. В свою очередь, компания **Sega of America Dreamcast** продолжит, как и раньше, продавать приставки через игровые магазины.

И на фоне этой официальной информации слухи о том, что

SONY ПЛАНРИУТ ВЫПУСТИТЬ МОДЕМ И ЖЕСТКИЙ ДИСК ДЛЯ PLAYSTATION 2 УЖЕ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ

а точнее в один день с выходом ее приставки в северной Америке, уже не кажутся такими уж неприводобными. Судя по всему, американская любовь к Интернету и всему, что с ним связано, довольно сильно напугала руководство компании **Sony**, которая ранее не планировала оснащать свою консоль сетевыми возможностями по крайней мере до 2001 года. Однако, судя по всему, анонс **X-Box**, а также новости о "бесплатном" **Dreamcast** заставили поменять сроки реализации этих планов. Частично эти слухи подтвердила компа-

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА РС

1. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
2. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY
3. SOLDIER OF FORTUNE	ACTIVISION
4. STAR WARS: FORCE COMMANDER	LUCASARTS
5. STAR TREK: ARMADA	ACTIVISION
6. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
7. LEGO ISLAND	MINDSCAPE
8. THIEF 2: THE METAL AGE	EIDOS INTERACTIVE
9. C&C: TIBERIAN SUN FIRESTORM	WESTWOOD STUDIOS
10. UNREAL TOURNAMENT	GT INTERACTIVE

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1. POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64
2. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	CAPCOM	DC
3. WWF SMACKDOWN!	THQ	PS
4. SYMPHON FILTER 2	989 STUDIOS	PS
5. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	PC
7. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	N64
8. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY	PC
9. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
10. POKEMON RED	NINTENDO	GB

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS	NINTENDO	N64
2. TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	PS2
3. RIDGE RACER V	NAMCO	PS2
4. DEAD OR ALIVE 2	TECMO	PS2
5. PAWAFURU KUN POCKET 2	KONAMI	GB
6. WARIO LAND 3: THE MYSTERIOUS MUSIC BOX	NINTENDO	GB
7. KESSEN	KOEI	PS2
8. POCKET MONSTER SILVER	NINTENDO	GB
9. BASS LANDING 2	ASCII	PS
10. POCKET MONSTER GOLD	NINTENDO	GB

S3 ОБЪЯВИЛА О НАМЕРЕНИИ УТИСЬ РЫНКА ГРАФИЧЕСКИХ УСКОРИТЕЛЕЙ

И продать соответствующую часть своей компании тайваньской фирме **VIA Technologies Inc** более чем за триста миллионов долларов. Этот поворот событий оказался неожиданным даже с учетом падения интереса со стороны инвесторов к этому сектору игрового рынка. Напоминаем, что, все основные его участники, кроме **3Dfx** (которой, похоже, просто не повезло), отказались от этого направления, и занялись разработкой графических подсистем для различных игровых приставок (**ATI** для **Nintendo**, **Nvidia** для **Microsoft**). Компания **3Dfx** на протяжении последних нескольких лет каждые три месяца сообщает нам о полученных ею убытках. Компания **S3**, после прошлогоднего приобретения **Diamond Multimedia** так и не удалось восстановить свои рыночные позиции, так что стремление **S3** заняться более прибыльными разработками выглядит естественным.

На сегодняшний день в США сложилось мнение, что больше всего денег можно будет заработать на всем, что связано со словом Интернет. И, естественно, именно им теперь будет заниматься **S3**. Тем не менее, отказ от продаж графических плат для персонального компьютера до завершения перестройки не предусматривается. Более того, из проданного **VIA Technologies** отделения по разработке и производству графических чипов будет создано совместное с **S3** предприятие, в котором последняя будет иметь небольшой пакет акций. Однако в будущем эта компания надеется полностью перейти от производства графических чипов к производству неких связанных с Интернетом продуктов - наподобие успешного MP3-плеера **Rio** от **Diamond**. Стоит также заметить, что **S3** все детали своего грандиозного плана не раскрывает. Продолжая тему Интернет-компаний, хотелось бы упомянуть и о других игроах, которые начали свое активное движение в этом направлении.

Как вы сами можете заметить, популярность Sims в северной Америке продолжает оставаться более чем на должном уровне, а это значит, что мой прогноз о том, что в США эта игра станет самым популярным продуктом двухтысячного года, похоже, сбудется. Трудно предположить сколько конкретно копий данного продукта окажется в коллекциях тамошних игроков, однако уже сегодня эта цифра, по заверениям Electronic Arts, вплотную приблизилась к миллиарду. Но не только одним "симсам" в последнее время удалось добиться такой популярности. К примеру, фанатский продукт **Pokemon Stadium** для N64 разошелся этим тиражом в Америке всего за месяц и даже не дал занять первое место по продажам такому хиту, как **Resident Evil Code Veronica**. В то же самое время в Японии тираж различных игр продолжают набирать тоску. Если пятый **Ridge Racer** за месяц все-таки смог продержаться полу-миллионным тиражом, то вот TTT на этом поприще пока явно не везет. Неужели этому виной послужил какой-то **Kirby**, тираж которого уже превысил за три недели 600 тысяч экземпляров? Об этом мы узнаем уже совсем скоро.

ИГРОВАЯ ЯПОНИЯ

W

Сергей Овчинников

з каждой туристической и даже деловой поездки за границу любой человек непременно привозит массу фотографий, чтобы потом показать друзьям места, в которых ему довелось побывать, ну и, разумеется, похвастаться увиденным. Эта традиция сильна даже в нашей стране, что и говорить о японцах, которые вообще, как кажется, не расстаются со своими сверхмногопортными фотоаппаратами и щелкают, щелкают. В одном небольшом ресторанчике, мы, например, увидели трех очаровательных девиц, одна из которых только что вернулась из Парижа. Так вот, эта умница не нашла ничего лучшего, кроме как отщелкать две или три пленки на картины и скульптуры в Лувре, что с гордостью продемонстрировала своим подружкам. Мы решили также не выпасть из «японского имиджа», и представляем вам свою подборку преватляющих кадров игровой Японии с небольшими комментариями о самой играющей стране мира.



Вот откуда Sony взяла дизайн своей новой приставки. Один из офисов Sony в самом богатом и шикарном районе Ginza чрезвычайно напоминает по форме PlayStation2 в вертикальном состоянии. Только вот цвет подкачал;-)

Раскрутка новой консоли PlayStation2 оказалась настолько впечатляюще-продаваться. Более того, обилие выставленных на улицу коробок обманчично на английском языках (видимо иностранцы достали бедных продавцов-внедренцев PS2 поступит в ту или иную торговую точку. Впрочем, осо- чтобы «попасть» на PS2, и, отстояв приличную очередь отправиться до-

Супермаркет Shibuya Tsutaya с гигантским рекламным экраном на фасаде. Именно его Sony выбрала для запуска в свет своей новой консоли.



Akihabara Electric Town – это именно то место в Токио, куда немедленно по прибытии устремляются все игровые журналисты. Концентрация игровых и компьютерных магазинов в этом небольшом районе города наверняка самая высокая в мире. Помимо компьютерной техники, тут также можно купить самый навороченный цифровой фотоаппарат, плоский телевизор для вешания на стену, сиденье для туалета с сенсорным управлением о десяти кнопках, и прочие высокотехнологичные штуки.



Японские игровые магазины небольшие по площади, но зато очень вместительные. Здесь вы найдете абсолютно любые игры на все системы, причем многие из релизов не ками. У входа в каждый магазин небольшая доска с ячейками для размещения предварительных заказов на будущие хиты. Только заплатив заранее 500 иен (около 5 долларов) – ведь большинство хитов распродаются в первые же дни, после чего приходится ждать еще неделю-другую, пока напечатают еще. Глюк всевозможные джойстики, сувениры, сами игровые приставки. Как вам понравится, к примеру, Saturn за 40 долларов? А Nintendo 64 редкого розового цвета за 90? В дни Tokyo Game Show же и в от- популярной приставкой был Dreamcast. Даже такие внушительные горы приставок разметались с огромной скоростью. Благо у Sega проблем с поставками своей консоли не



А вот так обычно проходит рекламное тестирование самых последних игровых проектов: в магазинах появляются стойки, подойдя к которым любой может попробовать какой-то фанаты и так готовы скупать все, что угодно в любом количестве. Изредка же универмага HMV. Симпатичная девушка с Dreamcast'ом в качестве рюкзака и клавиатурой





шить, что и шага нельзя было ступить, не наткнувшись на очередной рекламный плакат или магазин, где все это чудо должно по идеи во указывало на то, что новое модное чудо техники находится в свободной продаже. Увы, многочисленные надписи на японском и даже глупыми вопросами) гласили о том, что EE не только нет в продаже, более того, магазины даже не догадываются о том, когда же бенного секрета график развода PlayStation2 по магазинам не составляет, – пятница вечером или суббота утром лучшее время для того, мой с дорогой покупкой.

ламировать свою приставку и тоны токийского метро все эти хита» Fantavision.

Типичный зал игровых автоматов компании Sega. Единственная необычная деталь – его местонахождение в самом центре Акихабары. А вообще у Sega таких около девятисот. Несмотря на внешний не особенно презентабельный вид, внутри там все в порядке, – пять этажей, буквально набитых самыми последними играми от Sega и плюс особый магазинчик фанатских товаров под маркой Sega Freaks (дословно можно перевести как «сегавские психи»).



вполне первой свежести со значительными скидками) можно гарантировать, что игра вам достанется, нури, книжки с советами по прохождению игр, и, существии в свободной продаже PlayStation2 самой было никаких.

В центральном универсальном торговом районе Shinjuku Takashimaya Times Square на одном из пятнадцати (!!) этажей размещено еще одно феноменальное предприятие компании Sega – парк развлечений под крышей, под названием Jyuropis. Вместо всевозможных американских горок и длинных поездок по домам с привидениями здесь предлагаются всевозможные виртуальные увеселения от полностью интерактивного спуска на санях по бобслейной трассе и рафтинга по бурной виртуальной реке с полным эффектом присутствия до загадочного аттракциона The Ring, в котором вам пытаются пугать весьма реалистичным 3D-звуком. Плюс, разумеется, масса игровых автоматов и тако, например, удовольствие, как игра в Sega Rally, но не в обычном сиденье, а самой настоящей Toyota Corolla.



т. Еще за неделю, а то и за две до выхода очередного громкого проекта возле больших музыкальных иль новый шедевр в действии. Правило это, правда, совершенно не распространяется на компанию Nintendo, у проходят специальные рекламные акции, наподобие той, что устроила компания Sega у дверей крупнейшего роя на лямках предлагала всем желающим сразиться с ней в Typing of the Dead.

За день до начала Tokyo Game Show рабочие украшают станцию метро Kaini Makuhari, рядом с которой и находится выставочный комплекс, рекламой Dreamcast. А у выхода со станции со следующего дня будут бесплатно раздавать очаровательные сумки Dreamcast с рекламой Samba de Amigo.

ТЕСМО

VS.

NAMCO

Такое случается крайне редко. Два достаточно крупных и влиятельных издательства выбрали для выхода своих новых и весьма важных проектов на супермодной приставке PlayStation2 одно и то же число. И все было ничего, если бы эти игры еще и не относились к одному и тому же жанру. *Tekken Tag Tournament* и *Dead or Alive 2* вышли в Японии одновременно, 30 марта 2000 года, произведя в магазинах фурор, которого не наблюдалось с момента выхода в свет самой PS2 (ну, или по крайней мере, с момента появления на полках долгожданного *Kirby 64* -). Игровые магазины в Акихабаре по такому поводу открылись на полчаса раньше положенного срока, а самые нетерпеливые фанаты выстроились у их входов в небольшие, но все-таки впечатляющие очереди. Впрочем, как вы знаете, постоять в очереди японцы любят, кроме того, многие из них надеялись, что Sony все-таки выпустит в продажу в день выхода двух суперхитов хотя бы немножечко приставок. Собственно, именно с этой целью отправились туда с утра пораньше мы, однако тогда нас ждало разочарование. Несмотря на «предательство» Sony, обе игры продались достаточно хорошо, причем *Dead or Alive 2* проиграл великому и ужасному *Tekken'у* не так уж и много — за первую неделю было продано около 210 тысяч копий *Tekken Tag Tournament* и около 160 тысяч — *Dead or Alive 2*, что, признаемся, нас весьма порадовало. Незадолго до старта этих игр мы побывали в центральном офисе компании Тесто, где поговорили с главным продюсером сериала *Dead or Alive* (а по совместительству и вице-президентом Тесто) Тотопови *Itagaki*. Поскольку Тесто не особенно страдает чрезмерными амбициями, разговор получился весьма откровенным. Хотелось бы познакомить вас с некоторыми выдержками из этого интервью:

СИ: Скажите, почему Тесто приняла такое странное решение выпустить *Dead or Alive 2* в Америке на Dreamcast, а в Японии на PlayStation2?

ТИ: Мы позиционируем свою игру на разных рынках по-разному. Так, например, американская версия предназначена, в основном, для фанатов файтингов, вообще hardcore-игроков, для чего в большей степени подходит система от SEGA. В тоже время *Dead or Alive 2* на PlayStation2 позиционируется на массовый рынок. Дело в том, что



японцы по менталитету серьезно отличаются от американцев. И если последние тщательнозвешивают перед покупкой игры или консоли все «за и против», то для японцев решение о покупке какой-либо игры или приставки скорее диктуется соображениями моды, престижа или массового спроса. Цена же в такой ситуации вообще мало что значит. На сегодняшний день именно PlayStation2 является самой модной платформой, которая, пусть и находясь в большом дефиците, уже распродана внушительным тиражом.

СИ: Каковы отличия двух версий игры на Dreamcast и PS2?

ТИ: По большому счету они почти идентичны. Однако если исходить из цветовых ощущений, я бы сказал, что версия на Dreamcast мне кажется синей, прохладной — технологичной и выверенной до мелочей, в то время как на PlayStation2 ей больше подходит какой-нибудь теплый оттенок — она более мягкая как в передаче цветов, так и в подходе к графическим решениям. К тому же, в версии на PlayStation2 мы добавили еще две арены и несколько секретных костюмов для кого-то из персонажей.

СИ: Каковы ваши ощущения от работы с PlayStation2? Насколько сложно программировать для Naomi/Dreamcast и PS2?

ТИ: Я как продюсер работал со многими игровыми платформами, от Model 2 [первая часть *Dead or Alive* — прим. ред.] до Naomi и Dreamcast, и в общем платформы от Sega мне несколько понятнее и ближе, однако никаких проблем с перенесением игры на PlayStation2 у нас не было. Вообще же, наши программисты способны перенести любую игру на любую платформу за два-три месяца безо всякой потери качества. По правде говоря, мы оказались в более выгодном положении, чем разработчики других компаний, работающих для PlayStation2, — ведь мы начали портировать игру

в тот момент, когда были уже готовы все необходимые инструменты для разработки, в то время как остальные пользовались более ранними версиями и уже не могли усовершенствовать графику или какие-либо другие аспекты своих проектов.

СИ: Мы полагаем, вы имеете в виду Namco? Как вы относитесь к тому, что ваши проекты выходят на японский рынок в один и тот же день?

ТИ: Мы думаем, что ничего страшного в таком раскладе нет, более того, конкуренция с такой игрой, как *Tekken Tag Tournament* весьма нам интересна. Мы считаем, что наш проект в состоянии на равных побороться даже с таким популярным сериалом, как *Tekken*. Что касается Namco, то мы считаем, что тот графический уровень, что был достигнут в *Ridge Racer V* и *Tekken Tag Tournament*, является лишь следствием того, что при разработке этих проектов использовались еще очень сырье библиотеки. Я, например, уверен, что графические инструменты вообще были попросту взяты с PlayStation, что в результате дало столь мало впечатляющие результаты. Но это, само собой, между нами... [увы, присутствие одного из PR-чиновников Тесто не позволило нам продолжить столь интригующую тему. Полностью же интервью вы сможете прочитать в одном из будущих номеров Official PlayStation]

Надо сказать, что хотя продюсеры из Тесто капельку переоценили потенциал своего проекта, никто из аналитиков все же не ожидал, что *Dead or Alive 2* окажется настолько близко в чартах ко всенародно любимому *Tekken'у*. Что даже учитывая пресловутый «японский менталитет» выглядело настоящей сенсацией. За разъяснением этого и многих других вопросов мы отправились в офис конкурентов. Благодаря неоценимой поддержке Sony Computer Entertainment Europe, организовавшей для нас встречу со всеми ведущими разработчиками Namco, родилось и еще одно интервью. Позвольте представить вам Versus Team, внутреннюю команду Namco, работавшую над



всеми сериями знаменитого файтинга *Tekken*:

Masahiro Kimoto (главный дизайнер), работал над *Tekken 1,2,3*, *TTT* и *F/A* для игровых автоматов, любимые игры *Everquest*, *Gradius II* и *Super Mario 64*.

Kiyoshi Minami (главный программист), работал над *Tekken 3*, *TTT*, *Dancing Eyes*, *Namco Collection*, любимая игра *Marble Madness*.

Yoshinari Mizushima (арт-директор), работал над *Tekken 2,3*, *TTT*, любимиые игры *Super Mario 64*, *IQ*.

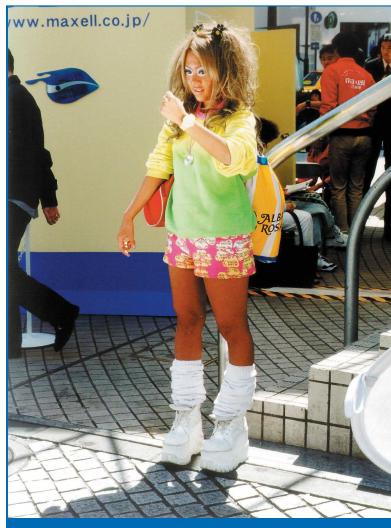
Akitaka Toyama (композитор), работал над *Tekken 2, 3*, *TTT*, *Soul Edge*, *Soul Calibur*, любимиые игры *StarCraft*, *SpaceHarrier*.

СИ: *Tekken Tag Tournament* первоначально создавался для игровых автоматов, которые основаны на технологии оригинальной PlayStation. В чем же принципиальные отличия *Tekken* на PS2 от оригинала на игровом автомате? Потребовалось ли использование дополнительной анимации, motion capture, переделка моделей?

МК: Анимация как таковая была взята из аркадной версии игры, однако все модели персонажей (их около 120) были переделаны, и количество используемых для них полигонов возросло, к тому же мы поменяли некоторые текстуры — на это ушла масса времени. Для концовок мы сделали совершенно новые модели и использовали motion capture, который мы делали для *Tekken3*, но по различным причинам не действовали в игре. Помимо этого полностью переделаны сами арены, что, надеемся, очень хорошо заметно, — всего их в игре двадцать. У нас появилась эксклюзивная заставка, сделанная специально для PS2-версии. Над этим роликом команда художников трудилась почти три месяца.

СИ: Практически во всех играх на PS2 заметно, что заранее обсчитанная, но все же генерируемая в реальном времени графика намного превосходит собственно игровую. Это мы можем видеть и на примере *Tekken*. Чем вы объясняете подобное несоответствие?

МК: Архитектура PlayStation2 достаточно сложна, причем многие разработчики используют потенциал приставки по-разному. Мы, к примеру, нашли наиболее удобным использовать процессор Emotion Engine для статической трехмерной графики, которая не подвержена воздействию игрока и обсчитана заранее, а Graphics Synthesizer и векторные сопроцессоры обрабатывают в *Tekken* уже самих персонажей. Emotion Engine — очень мощный процес-



сор, и мы думаем, что в будущем сможем лучше использовать его возможности.

СИ: Какой момент в разработке PlayStation2-версии оказался самым сложным?

МК: Как и в случае с оригинальной PlayStation, наиболее сложной оказалась оптимизация игры под ограниченную оперативную память приставки. В тот момент, когда мы делали технологическую демоверсию *Tekken* для презентации PS2, объем памяти не составлял проблемы, поскольку демка проигрывалась не на финальном варианте приставки, однако в дальнейшем нам пришлось пойти на кое-какие компромиссы.

СИ: Как родилась идея вставить мини-игру *Tekken Bowl*?

YM: Вообще говоря, поначалу мы планировали сделать вовсе не боулинг, а что-то типа армрестлинга или даже какой-нибудь небольшой игры с мячом. Однако когда была создана эта великолепная арена с паркетным полом и классными отражениями, мы и придумали сделать такой боулинг.

СИ: Не планируете ли вы в будущем использовать в *Tekken 4* кого-либо из персонажей *Soul Calibur*? Ведь команда SC включила в свою игру такого героя, как Yoshimitsu, причем получилось это достаточно хорошо.

МК: Yoshimitsu с самого начала больше вписывался в такую игру, как *Soul Edge* или *Soul Calibur*, он не в полном смысле настоящий *Tekken*'овский герой. Вообще с подобными заимствованиями следует быть осторожнее, поскольку неправильно портиро-

ванный персонаж может легко сломать всю боевую систему и баланс. Впрочем, вероятности новых переходов мы все-таки не исключаем.

СИ: На аренах в *TTT* всегда присутствует маска зрителей, причем порой даже неплохо анимированных. Сколько полигонов вы использовали для каждого и насколько сложны модели самих персонажей?

КМ: Точно посчитать количество полигонов практически невозможно, да к тому же это количество разнится от персонажа к персонажу, однако в среднем мы использовали от 200 до 250 полигонов для зрителей и от 700 до 1000 полигонов на каждого из персонажей.

СИ: Возможно ли чисто технически портирование *Tekken Tag Tournament* на такую платформу, как Dreamcast?

КМ: Технически — да. Однако ряд спецэффектов, в основном освещения, пришлось бы кардинально переделывать, поскольку в таком виде на Dreamcast их перенести было бы невозможно.

Интересная компания Namco. За тот день, что мы провели в новом центральном офисе издательства в Иокогаме (буквально в паре километров от небольшого поселка Yokosuka, ставшего уже легендарным благодаря *Shenmue*, — примечательно, что по дороге из Токио в Namco находится и крупный офис Sega), нам удалось увидеть и услышать многое. Так, например, во время экскурсии по святая святых компании — студиям, где, собственно, и разрабатываются игры, мы в деталях ознакомились с суперсекретной гонкой на мотоциклах GP500, которая станет третьей Namco'вой игрой на PS2, и даже получили ответ на вопрос о том, ведется ли разработка *Soul Calibur 2* — за невысокой перегородкой в офисе мы увидели доску, всю исчерченную концептами проекта. Сложно только сказать, на какую платформу он будет разрабатываться, хотя, судя по обилию Sega'вских игровых автоматов, приставок, джойстиков и игр прямо в студии, прекращая работу с Dreamcast Namco пока не собирается. Напоследок же мы умудрились позорно проиграть на мини-чемпионате в *Tekken* команде европейских журналистов и обставить большинство из них в *Ridge Racer*. Конечно же, масштабы у Namco серьезнее, команда разработчиков побольше, да и ресурсы у издательства хватает, чего стоит одна студия по созданию CG, в которой, по нашим подсчетам, стоит десять-двенадцать рабочих станций SGI последних моделей. Но Тесто, а вернее Team Ninja, берет свое талантом, напористостью и серьезными новыми технологиями.

СИ РЕПОРТАЖ



TOKYO GAME SHOW SPRING 2000



Борис Романов

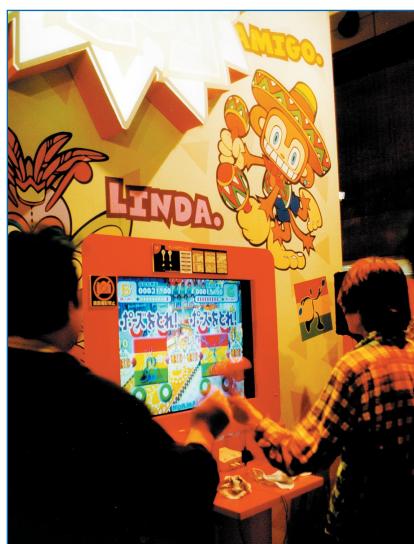
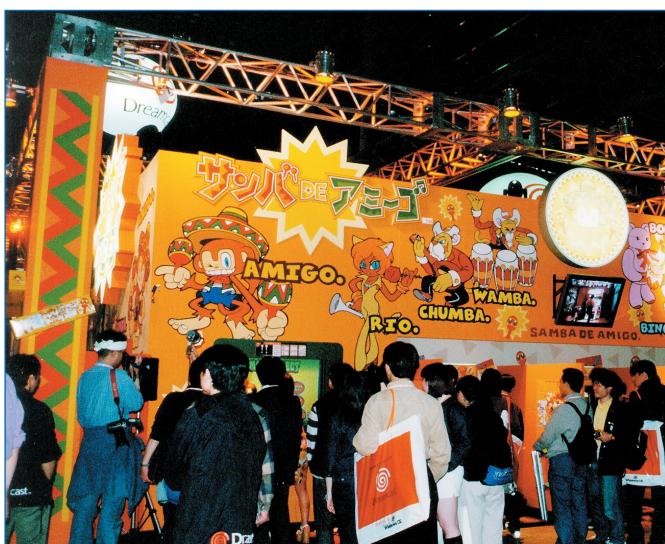
На странному стечению обстоятельств нашей редакции впервые удалось самому посетить японскую выставку игр в самое интересное для тамошней игровой индустрии время. Чуть меньше месяца назад в Стране Восходящего Солнца наконец-то вышла долгожданная PlayStation 2, на успешный выпуск которой работали практически все самые крупные японские издательства. Но, видимо, они столько много энергии вбухали в это занятие, что на дальнейшую поддержку этой платформы хитами, да и просто любыми играми сил у них уже просто не осталось. И поэтому на Tokyo Game Show всех ждал страшный и ужасный сюрприз: на PlayStation 2 не было показано в действии ни одной новой игры, которую можно было бы хотя бы с натяжкой назвать потенциальным хитом. Более того, многие из уже объявленных ранее проектов для этого формата были либо не показаны вовсе, либо оказались на деле довольно слабыми либо с графической, либо с игровой точек зрения. А это на самом деле значит, что до самой осени в Японии ситуация с играми для PS2 будет, мягко говоря, довольно сложной. Естественно, в такой благоприятной для себя ситуации компания Sega на этой выставке выглядела чуть ли не как победительница. Мало того что у нее на стенде были представлены бесспорно самые лучшие игры этого шоу, так еще и ее партнеры умудрились не ударить в грязь лицом и показать несколько достаточно интересных проектов. Так что если этим летом японские покупатели внезапно придут к такому же выводу, то Sony придется пеять за это только на саму себя. Но стоит отметить, что во время проведения выставки в японских игровых магазинах дела у Sonyшли практически идеально, и поэтому ее провал на TGS не так сильно бросался в глаза. Тем не менее, разговоров о нем, особенно в американской прессе, было слишком много, чтобы о них можно было бы умолчать. Ну а теперь, давайте перейдем непосредственно к играм.

Подводя итоги любого выставочного мероприятия, принято называть самые лучшие проекты, которые были на нем

представлены. В категории игр, показанных на TGS «вживую», по нашему мнению первое место поделили музыкальная игра *Samba De Amigo* от *Sonic Team* для DC и суперкульная трюковая гонка *Jet Set Radio*, о которой вы можете узнать погодробней в другом разделе нашего журнала. В категории же игр, показанных на видео, наибольшее впечатление на нас произвели также 2 проекта, а именно сетевая RPG *Phantasy Star Online* опять же от *Sonic Team* и, естественно, для DC и непонятная пока action/RPG Z.O.E. от *Konami*, а если быть точнее, от создателя *Metal Gear Solid* для платформы PlayStation 2. И если про *Samba De Amigo* я вам расскажу прямо сейчас, то все секреты P.S.O. и Z.O.E. мы вам постараемся раскрыть лишь в следующем номере нашего журнала.

Так почему же какая-то там музыкальная игра, в которой игрокам предлагается потрясти в такт музыке идиотскими погремушками, которые называются маракасами, смогла не только привлечь к себе наше внимание, но и получить заслуженный приз в категории лучшей игры шоу? И я прошу заметить, что, на удивление всем, в этом мнении нас поддержало большинство мировых журналистов, которые посетили TGS. А получилось это, наверное, потому, что никто из нас просто не ожидал, что такая игра вообще может быть интересной. Более того, даже когда я с превеликим удовольствием в нее играл, то мне приходилось постоянно ловить себя на мысли, что я не могу поверить в то, что игры этого жанра наконец-то перестали привлекать к себе внимание исключительно своей новизной. В общем, с выходом *Samba De Amigo*, который произойдет в конце апреля этого года, мы наконец-то сможем констатировать то, что во-первых, музыкальные игры наконец-то вышли на новый качественный уровень, во-вторых, что они наконец-то могут удовлетворить потребности не только модной молодежи, но и рядового игрока, ну а в-третьих, что в музыкально-танцевальных играх наконец-то появился действительно продуманный, доступный и по-настоящему захватывающий игровой процесс. Иными словами, *Sonic Team* неожиданно для всех произвела на свет настоящую революцию, которую, к сожалению, большинство наших читателей все равно не заметит. Винить за это мы, естествен-





но, никого не будем, так как ни *Sonic Team*, ни тем более *Samba De Amigo* не виноваты в том, что все игры музыкально-танцевального жанра европейские игроки уже успели отнести в категорию неинтересных. Поэтому специально для российских игроков мы присудили приз за лучшую игру, показанную на токийской выставке игр другому проекту, а именно *Jet Set Radio*, о котором вы можете узнать в соответствующем разделе этого номера.

Но, естественно, не одной самбой и амигой прославилась прошедшая недавно токийская выставка игр. Были на ней и другие интересные проекты, которым мы просто обязаны уделить должное внимание. Ну а для того чтобы познакомить с ними наших читателей, мы решили в этот раз рассказывать о них в контексте тех стендов, на которых они были представлены, причем в том порядке, в котором с ними мог познакомиться любой посетитель *Tokyo Game Show*.

Начнем мы с *Capcom*, чей стенд был первым интересным местом, на которое могли поглядеть посетители весенней *TGS*. За исключением двух игр (*Marvel vs. Capcom 2* для *DC* и *Street Fighter EX 3* для *PS2*) на нем были представлены только новые проекты, которые должны поступить в продажу в течение ближайших шести месяцев. И хотя ничего действительно шедеврального на этом стендзе мы найти, к сожалению, не смогли, сразу несколько проектов, которые мы там увидели, вживе и на видео, смогли оставить после себя приятное впечатление. К этой категории можно смело отнести ни на что не похожую и еще более сумасшедшую, чем оригинал драку для четырех человек *Power Stone 2* для *DC*, неожиданно красивую и интересную *RPG* для *PlayStation Breath of Fire 4*, показанные на видео сюжетные *RPG* *Eldorado Gate* для *Dreamcast* и *action/adventure* для *PS2* *Onimusha*, ну и, естественно, *Biohazard Zero* для *N64*, которому мы уже посвятили отдельную статью. В свою очередь, задвинутые в угол стендца и показанные на видео три игры от *GameArts* для *PlayStation 2*, которые будет издавать в Японии *Capcom*, оказались на поверху довольно низкокачественными подделками. *Gun Griffon Blaze* был до боли похож на одноименную игру для *Saturna* (и

это касается даже его графики), но а про остальные две игры говорить вообще не хочется. В том же углу стендца висела и реклама четвертой серии *Tomb Raider*, которую это многоуважаемое издательство даже не удосужилось показать на выставке. Удивил нас также и то, что заявленные к выходу уже этим летом *Eldorado Gate* и *Onimusha* до сих пор показываются исключительно на видео. Причем в первом случае это видео длилось не более полутора минут, а во втором оно, в основном, показывало красивые видеозаставки, а не игровой процесс. Тем не менее, от стендца *Capcom* у нас остались хорошие впечатления, особенно после того, как мы заставили себя поиграть на нем во второй *Power Stone*, который, в отличие от всех капкомовских продолжений, оказался действительно новой и при этом хорошей игрой, которой мы еще уделим внимание в следующих номерах нашего журнала.

В непосредственной близости со стендом *Capcom* находилась территория, занятая компанией *Square*. На ней, в окружении играбельных демок трех спортивных игр для *PlayStation 2* (о них чуть позже), находился небольшой кинотеатр, в котором *Square* показывала рекламные ролики своих новых и старых проектов. Самое интересное, что рекламный ролик девятой *Final Fantasy*, ради которой, собственно говоря, мы и пришли на этот стенд, представлял собой довольно странное зрелище. На фоне нескольких кадров из видеозаставок к игре, которая, замечу, должна поступить в продажу уже в июле, некая японская певица пела песню. И все. Мало того что *Square* даже не подумала о том, чтобы дать посетителям выставки поиграть в их новое творение, так еще и в его рекламном ролике она не показала ни одного кадра из игры. Зато мы в течение десяти минут могли лицезреть видеоролик одиннадцатой (!) серии *Final Fantasy*, которая поступит в продажу не ранее осени 2001 года. И если то, что показала в этом ролике *Square*, являлось реальной одиннадцатой *Final Fantasy*, то нам остается лишь развести руками и признать тот факт, что эта сетевая *RPG* уже сегодня с графической точки зрения устарела. Мало того, что из этого ролика стало предельно ясно то, что *Square* пока не понимает природу онлайновых игр (по ее мнению

они существуют лишь для того, чтобы игроки в них могли между собой общаться), так еще и выглядела эта «игра» так, как будто ее разрабатывали для оригинальной *PlayStation*. В ней, всем на удивление, мы снова увидели довольно скромно детализованных трехмерных персонажей, которые гуляли по статичным двухмерным картинкам. И я думаю, что вам не надо объяснять, что от *Square*овой игры для *PlayStation 2* мы были вправе ждать много большего. Значительно более интересным оказалась реклама проблемного проекта *The Bouncer*. После того как руководство *Square* решило переделать эту драку в *action/adventure*, основные члены его команды разработчиков свалили из своей родной компании, и теперь его делают совершенно иные люди. И надо сказать, что, на первый взгляд, такая маленькая неприятность пошла этому проекту только на пользу. Тем не менее, дата его выхода в свет пока неясна, и ее реальный дебют, по всей видимости, произойдет только на американской выставке *E3*. Покинув же *Square*овский «кинотеатр», мы кинулись играть в их спортивные игры. И если про великолепно выглядящий симулятор бейсбола мы вам ничего толком сказать не сможем, то вердикт ее гонке *Driving Emotion Type S* и симулятору рестлинга *All Star Pro-Wrestling* мы можем вынести уже сейчас. И вердикт этот будет далеко не в пользу этих продуктов. В красивую гонку было просто невозможно играть, а на некрасивый рестлинг было даже неприятно смотреть. В общем, такого ужаса и кошмарса мы, честно говоря, от *Square* просто не ждали. И если на *E3* или, чего хуже, на осенней *TGS* такая ситуация повторится вновь, то нам придется кардинальным образом пересмотреть свое отношение к этому издательству. Напоследок стоит еще добавить и то, что дружественного *Square* издательства *Electronic Arts* на выставке не было совсем. Поэтому об их проектах для *PlayStation 2* мы вам не сможем рассказать абсолютно ничего нового. Это, на самом деле, выглядело довольно странно, так как в планах японского отделения *EA* до сих пор серьезно стоит вопрос о проникновении на японский рынок. И как этому может помочь отсутствие ее продукции на японской игровой выставке, мы, право, не знаем. Но вернемся к делу.



Покончив со **Square**, мы наконец-то смогли перейти в главный зал выставочного комплекса, где проходила весенняя **TGS**. Именно в нем находились стенды таких компаний, как **Namco**, **Sony**, **Microsoft**, **Tecmo**, **Sega**, **Enix**, **Konami** и **SNK**. И именно в этом зале разворачивались основные события описываемой здесь выставки.

Да, чуть не забыл рассказать о стенде **Bandai**, который был расположен напротив стендов **Capcom** и **Square**. Несмотря на то, что на нем европейский игрок не смог бы найти себе ни одну приемлемую для себя игру, интерес среди японских игроков он вызывал неимоверный. Во-первых, там была наконец-то показана новая часть классической пошаговой стратегии **Super Robot Wars Alpha** для **PlayStation** и **Dreamcast**, фанатом которой на этой выставке стал ваш покорный слуга. Как выяснилось, за довольно схематичной графикой в ней скрывалась понастоящему драматическая пошаговая стратегия/RPG, в которой, помимо великолепных мультипликационных заставок, игроки смогут найти практически всех роботов, которые когда-либо принимали участие в каком-нибудь телесериале (включая, естественно, **Gundam** и даже **Evangelion**). Ну а во-вторых, на этом стенде демонстрировали первых настоящих роботов производства этой компании: программируемых жуков-пауков по довольно приемлемой для японцев цене, а также робота-кота, который может заменить японцам живого домашнего любимца, причем без особых проблем. Так что если эта тема заинтересовала, то мы можем продолжить наш рассказ об этих чудесах японской науки и техники в одном из следующих номеров нашего журнала.

А теперь давайте вернемся к играм. Итак, войдя в основной выставочный зал, мы наконец-то смогли отойти от **Square**'овского шока и посмотреть на то, что нам готовят более работоспособные и менее засекреченные издательства. И, чтобы никого не обидеть, начнем мы наш рассказ с описания стендов **Microsoft** и находящегося с ним по соседству стенд игр для **PC**. Если, скажем, полгода назад на этот стенд мы бы не обратили никакого внимания (в Японии рынок игр для **PC** находится, мягко говоря,

на обочине игровой индустрии), то теперь, после анонса **X-Box**, нам ничего больше не остается делать, как пристально следить за тем, как работает на игровом рынке компания Microsoft. Как мы могли догадаться сами, никакого **X-Box**'а на **TGS** не было и в помине, да и никто особо им в Японии пока не интересуется. **Microsoft** это прекрасно понимает и поэтому, поместив в официальный выставочный буклет рекламу своей будущей приставки, одновременно с этим по полной программе спонсировала рекламу игр для **Dreamcast**, которые работают под операционной системой **Windows CE**. Причем делала она это с большим энтузиазмом (подобными рекламами был завешен весь выставочный комплекс) и явно на пару с **Sega**, что говорит о том, что отношения этих двух компаний в Японии даже после анонса **X-Box** остались минимум хорошими. С другой стороны стенд **Microsoft** и стенд игр для **PC**, на котором, между прочим, показывали практически законченную версию **Daiukatana**, пустовал всю выставку. А это говорит о том, что японцев очень трудно будет убедить в том, что игровая приставка от **Microsoft** может вызвать у них какой-нибудь интерес.

А тем временем к игрушкам, представленным на стенде **Sega**, можно было пробриться только с большим трудом. Особенно это касалось таких игр, как **Samba De Amigo** и **Jet Set Radio**. Правда, стоит отметить, что если поиграть в **Samba De Amigo** стояла очередь, в основном из обычных игроков, то в очереди за дозой **Jet Set Radio** в большинстве своем толпились игровые журналисты. Однако кроме этих двух игр на стенде **Sega** стоило посмотреть и на другие проекты. К примеру, можно было постоять, открыв рот, перед стены мониторов, на которых показывали видеоролик из **Phantasy Star Online**, из которого можно было сделать вывод о том, что эта игра по крайней мере будет выглядеть настолько хорошо, насколько это только возможно на **Dreamcast**. Можно было пофантазировать от второй **Grandia**, чьи рекламные видеокассеты раздавались всем желающим. А можно было поиграть в сеговскую **RPG Eternal Arcadia**, которая оказалась даже более интересной и, что самое удивительное, красивой, чем всеми ожидаемая **Grandia 2**. Таюже, наряду с этими пятью

крупными проектами, на этом стенде были представлены, правда, на гораздо меньшей площади, и другие интересные игры (а также пара довольно посередневных поделок, на которые тратить место в журнале мы не намерены). Из этих проектов мне бы хотелось выделить гонку **MSR** от английской команды **Bizzare Creations**, которая, как никакая другая игра в этом жанре, своей фотографической графикой создавала неповторимый эффект присутствия. К сожалению, в погоне за детализацией европейцы пожертвовали скоростью вывода картинки на экран (которая в демке колебалась в районе 25-30 кадров в секунду). Однако ее игровой процесс оказался хоть и не гениальный, но вполне приличным, так что у себя на родине этот проект обязательно еще прославится. Внутри стенда, в секции сетевых игр, довольно приятное впечатление на нас произвел сетевой (а какой же еще?) гольф для четырех человек, который, судя по всему, выйдет под названием **Sega Golf**. Ну а на видео мы смогли порадоваться за новый проект команды **Climax Graphics** (авторов **Blue Stinger**), который проходит под названием **Illbleed**. В нем нам придется выбраться из дома с привидениями и прочими монстрами, причем, скорее всего, без использования оружия. Рекламный ролик этой игры выглядел заманчиво, так что мы еще надеемся вернуться к этому проекту в недалеком будущем. Кроме игр на стенде **Sega** мы могли также лично познакомиться с цифровой фотокамерой для **DC**, которая поступит в продажу этим летом, а также новым браузером со встроенным в него эмулятором игр для **MegaDrive**. Как мы уже вам однажды сообщали, с его помощью японские игроки уже этим летом смогут скачивать себе игры для 16-ти битной приставки (а точнее, брать их в аренду) и играть в них за умеренную плату на **DC**. На самом деле, на описание всего того, что мы видели на стенде **Sega**, у нас просто нет места и времени. Поэтому, по мере поступления новой информации, мы обещаем периодически возвращаться к этой теме.

Но не только одна **Sega** смогла буквально завалить посетителей **TGS** своими играми. На соседнем с ней стенде находилось самое крупное японское независимое издатель-



ство, которое смогло представить на выставке ни много ни мало, а целых 52 (!) игры для различных платформ. Большинство из них, к сожалению, являлись дополнительными дисками к уже существующим музыкальным играм или низкобюджетными поделками, продающимися в Японии по супернизким ценам случайным покупателям. Была там и довольно приличная куча игр для **GameBoy**, о которых мы пока умолчим. Было там и несколько действительно перспективных проектов для **PlayStation 2**. Это, во-первых, показанный вживую симулятор футбола **J. League Perfect Striker 2000**, который выйдет в конце мая и явно придется по душе поклонникам этого вида спорта. Но самый главный сюрприз **Konami** показала только на видео. Речь здесь идет о безумно интригующем проекте **Z.O.E.** от продюсера **Metal Gear Solid**, в котором будет объединена **action/RPG** в стиле **Zelda** с футуристическим дизайном и кучей стильных японских роботов. Также на нас произвел сугубо положительное впечатление и проект **The Day of Walpurgis**, который обещает стать первой действительно качественной резидентоподобной игрой для **PS2**. Стоит, правда, отметить, что из показанных на выставке роликов было невозможно сделать какие-либо выводы об их игровом процессе. Также мы не можем вам гарантировать и того, что эти игры поступят в продажу в этом году. Зато мы можем уже сегодня обещать вам, что эти две игры будут выглядеть более чем достойно. Ну а подробную информацию о **Z.O.E.** и **The Day of Walpurgis** вы сможете прочесть в следующем номере нашего журнала.

Как это не может показаться странным, но, кроме **Capcom**, **Sega** и **Konami**, ни одному издательству, присутствовавшему на **TGS**, не удалось показать на своем стенде больше одного нового и при этом интересного проекта. Зато экспозиций, посвященных одной-двум играм, было предостаточно. О них мы сейчас и поговорим.

Чемпионкой в этой категории стала компания **Sony**, которая на гигантском стенде, на котором та же **Konami** смогла бы показать все свои пятьдесят с лишним игр, смогла продемонстрировать целых четыре (!) малоинтересных

проектов, три из которых (**Spyro 2** для **PS** и **Fantavision** с **IQ Remix** для **PS2**) на момент открытия выставки уже находились в открытой продаже. Единственный же новый проектом на этом стенде была музыкальная игра **TVDJ** для **PlayStation 2**, мнения о которой у нас сложились diametralno противоположные. В ней нам предложили в такт музыке складывать из разных по своей продолжительности частей некое подобие мультфильма. Но так как эта процедура оставляла у игроков больше вопросов, чем ответов, то все удовольствие от **TVDJ** очень быстро заканчивалось.

На соседнем же с **Sony** стенде царствовала **Namco**, которая посыпала львиную часть своей экспозиции уже вышедшему **TTT**. В свою очередь, на несколько меньшей площади это издательство демонстрировало видеоролики из своей симпатичной и ожидаемой в Японии **RPG** для оригинальной **PlayStation Tales of Eternia**. Самое интересное, что в то время, пока в этой секции стенд посетителям раздавали бесплатные пакетики, народу у **Tales of Eternia** толпилась просто куча. Во все же остальное время на эту игру почему-то приходило поглазеть гораздо меньшее количество посетителей. Ну а все остальные проекты этой компании, такие как **RPG** для **PS Kamurai**, популярная в залах игровых автоматов головоломка для **PS**, **DC** и **GB Mr. Driller**, а также еще пара дурацких стрелялок с пистолетом для **PS**, были по понятным причинам задвинуты **Namco** в самый дальний угол стендса. Но зато, благодаря такому решению, пробиться к ним посетителям было довольно нелегко.

Зато без всяких проблем любой посетитель **TGS** на расположенному рядом стенде **Atsus** мог «поиграть» в очень интересную «игру» для **PlayStation 2** под названием **Primal Image**. В ней ее разработчики решили позволить нам на конец-то вдоволь пофотографировать полигонных красавиц в купальниках. Занятие это, прямо скажем, довольно безынтересное, но зато места этому продукту было отведено столько, что мало не покажется. Однако на другой стороне стендса **Atsus** восстановил в наших глазах свой пошатнувшийся имидж, продемонстрировав более

чем заманчивую и, замечу, красивую и стильную **RPG Persona 2 Eternal Punishment** для платформы **PlayStation**.

Ну а напротив стендса **Namco** издательство **Enix** показывало народу игральный **Dragon Quest VII**. Честно отстояв «небольшую» очередь, мы смогли наконец-то прикоснуться к этому супершедевру, и, к сожалению, после этого так и не смогли понять ту причину, по которой эту игру в Японии ждет такое большое количество игроков. Наверное, они там все мазохисты, так как более отсталой по своему виду и содержанию **RPG** мне не доводилось видеть на **PlayStation** уже давно.

Закончим же мы нашу статью кратким перечислением остальных проектов, которые вызвали у нас интерес на стенах мелких и средних японских издательств. К таким играм можно смело отнести вторую часть гонки для **Dreamcast** от компании **Genki** под названием **Shotoku Battle 2**, в которой мы смогли лицезреть самые блестящие в мире машинки, разъезжающие по несколько малодетализированной гигантской трассе на довольно приличной скорости. Так же в этот список можно занести непонятную пока, но зато красивую **action/RPG** для **PS2** от издательства **Kadokawa** по имени **Orphen**, интересный симулятор роботов **Armored Core 2** для той же платформы от издательства **From Software**, а также **action/драки** **Shin Sangoku Musou**, в которой вам придется расправляться сразу с кучей противников, опять же для **PS2** от издательства **Koei**. Ну а самым загадочным проектом шоу стала симпатичная музыкальная игра для **Dreamcast Cool Cool Toon** от **SNK**, которой было отведенено на стенде компании довольно много места, но о которой никто до сих пор ничего толком сказать не может.

На этом, собственно говоря, рассказ о весеннеей **TGS** можно и закончить. В ближайших же номерах нашего журнала мы обещаем поподробней рассказать о всех самых интересных играх этой выставки гораздо подробней.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Платформа: PC
Жанр: Role-Play Strategy
Российский издатель: 1С
Издатель: Ravensburger Interactive
Разработчик: Nival Interactive
Требование к компьютеру: Windows 95/98/NT/2000, DirectX 7.0, Pentium II 233 МГц, 64 Mb ОЗУ, 3D акселератор с 8Mb ОЗУ, 8-ми скоростной CD-ROM
Онлайн:
http://www.nival.ru/rus/evil_info_r.html
Дата выхода: август 2000 года



СМЕНА НАЗВАНИЯ

Возникает законный вопрос, а почему, собственно, было принято решение отказаться от довольно хорошо раскрученного в России названия «Аллоды» и поменять его на новое? Быть может, такие действия направлены на то, чтобы подчеркнуть разницу между новой игрой и ее предшественниками? С этим вопросом мы обратились к продюсеру «Проклятых Земель» Сергею Орловскому и получили следующий исчерпывающий ответ. «Причины, по которым было принято решение выпускать игру под новым названием, достаточно простые. Ни компания Нивал, ни фирма «Аллоды», хотя придумали ее именно мы. В прошлом мы шли на определенные компромиссы, чтобы ее использовать, но эти компромиссы не позволяют выпустить игру в экономичной упаковке по доступной цене. Поэтому мы решили сменить такое родное для нас и для всех игроков название на новое, чтобы игра была максимально доступна большому количеству игроков. Мы уверены, что это достойная цель и игроки нас поддержат».

E

сть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллоды 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многогранности проекта и, если хотите, о его многоликости.

Сергей Драгалин

LONG LIFE ALLODS!

Если быть точным, то официальным, а, следовательно, единственным верным и правильным названием проекта является «Проклятые Земли» (Evil Islands — для зарубежных версий). Но пусть мы и говорим «Проклятые Земли», но подразумеваем «Аллоды III» — ведь именно так будет проще всего представить эту игру. И не забыть добавить, что сие есть продолжение самого яркого и масштабного из ответственных проектов, да еще к тому же полностью в новом обличье.

Прежде чем приступить к рассказу, будет не лишним сделать одно важное пояснение. Все впечатления от игры — не просто цитаты из пресс-релизов или слепки со слов пресс-менеджеров. Это личное. В том смысле, что благодаря любезному содействию компании Нивал нашему покорному было предоставлена возможность пощупать «Проклятые Земли» в живую. Т.е. просто-напросто поиграть. Пускай это был и не релиз, а всего лишь относительно небольшая демо-версия, но, тем не менее, для получения внятного и четкого представления об игре этого оказалось более чем достаточно.

«Проклятые Земли» на поверку оказались более серьезным и более продвинутым проектом, нежели я ожидал. Априорно в лучшем случае грезились старые добрые «Аллоды», разве что в трехмерной оболочке. Ничего подобного. Проект изменился, не соврать, процентов на девяносто, так что смена названия вполне оправдана и закономерна.

Первым и наиболее ответственным решением стал, конечно, переход к трехмерной графике. Собственно, по началу проект носил название Аллоды 3D, и этот самый «3D» был не просто данью моде, а серьезной заявкой на радикальное изменение игры. Но даже и не в этом все дело. Впечатлил не сам факт обретения дополнительной степени свободы, а его реализация. Движок у «Проклятых Земель» (заметьте, это полностью уникальная разработка!) на уровне самых высоких стандартов. Мировых стандартов. Тут нет необходимости делать поправку на лэйбл «Made in Russia» — графика впечатляет всерьез. Пока поверьте на слово, подкрепленное картинками, а чуть позже мы еще вернемся к этой теме.

Второй не менее смелый шаг — это крест на старой ролевой системе. Было принято довольно дерзкое решение вообще отказаться от деления персонажей на классы, профессии и пр. Держитесь крепче — в «Проклятых Землях» не будет классических «магов» и «воинов». Вот так — не будет и все. Вместо этого для главного героя изначально заложен равный потенциал во всех путях развития. Другими словами, вы можете самостоятельно определять, что более приоритетно — умение послать в нокаут противника одним небрежным взмахом руки, либо таким же небрежным движением ударить супостата разрядом молнии. Другой вопрос, что из-за хитрых ограничений способ развития «и-и» не получится. «Или-или» — пожалуйста. Либо крутой специалист, либо средненький «универсал». Тут уже никаких лимитов не существует — выбор за вами.

Третье наиболее значимое изменение — отказ от последовательных миссий. Вселенная «Проклятых Земель» представляет собой практически цельный мир, разделенный на несколько гигантских локаций. Монолитным он не может быть по определению: вспомните, что каждая земля — это парящий в астрале остров, поддерживаемый силой какого-либо Великого мага. Так вот, на каждом таком острове существует своя экосистема, свои климатические и погодные катаклизмы, но главное — каждый аллод заселен какой-либо живностью. Иногда этой самой «живностью» окажется вполне цивилизованное (по меркам вселенной «Проклятых Земель», разумеется) поселение с огромными мельницами или горными шахтами. На другом острове облю-



буют себе местечко маги-некроманты. А иногда на всей территории острова вы не встретите никого кроме агрессивных гоблинов или троллей.

На этом пока с общей информацией давайте покончим и перейдем к более тонким вещам. Благо любопытных и интересных нюансов в «Проклятых Землях» — хоть отбавляй!

ХРОНИЧЕСКАЯ АМНЕЗИЯ

Начнем с сюжета, а точнее с того, что об этом сюжете известно. Сцена первая — неожиданный всплеск магической энергии на «заброшенном» острове. Сцена вторая — экспедиция к месту коллапса. Сцена предпоследняя — что-то жуткое, воинственное, непонятное и удивительно трагическое. Сцена последняя — наш герой глупо улыбается, ощущая на себе все прелести амнезии.

Увы, подобное представление сюжета — это не моя издевка. Разработчики не выдают истинной расстановки сюжетных перипетий, чтобы не раскрывать пока сюрпризов и неожиданных поворотов извилистой сценарной тропы. Кстати, сюрпризов обещается немало — и, похоже, одним из самых завораживающих станет раскрытие тайны личности нашего героя. Да такой тайны, что Ревенант с Безымянным станет просто стыдно за свои серые и пресные былые дни!

Эпоха благородных до тошноты героев закончилась. Ключевой персонаж «Проклятых Земель» далек от идеализированного образа рыцаря без страха и упрека и намного более... человечен, что ли. Он не вершит великих деяний, он не решает проблемы целого мира. Его куда больше интересует собственная судьба, да звон монет в джутовом мешочке на поясе. Впрочем, это не означает, что он является отъявленным мерзавцем и продажным негодяем — нет, он достаточно благороден и не слишком тщеславен. Эдакий chaotic good, если приласкать его мерилом AD&D.





РОЛЕВАЯ И ТОЛЬКО ПОТОМ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ.

Продолжаем тему главного героя, но уже в контексте ролевой модели. Итак, как вы уже знаете, классы в «Проклятых Землях» отсутствуют как класс (простите за невольный каламбур). Изначально у персонажа наличествует лишь пяток-другой базовых характеристик, да пара умений. Самыми важными параметрами из базового набора являются энергия и жизнь. С последней все более-менее понятно, а вот на энергии нужно остановиться более подробно.

В «Проклятых Землях» энергия является олицетворением внутренних сил персонажа, причем как физических, так и духовных. Энергия благополучно расходуется как во время бега, так и во время произнесения заклинания. Оно и логично, ведь мана — достаточно абстрактная и надуманная характеристика, в то время как концентрация внутренних сил — это уже что-то достаточно ощутимое и привычное. Восстановление энергии происходит в то время, пока герой остается неподвижным или отдыхает.

Нужно ли говорить, что в мир персонаж выходит слабым и не слишком умелым? Но оно и понятно — таковы законы жанра. А вот какие способы «прокачки» существуют для нашего малоподготовленного протеже? Внимайте.

Первым делом поговорим о том, за что НЕ даются очки опыта. За убийство зверушек. И вообще за убийство кого бы то ни было. Тем самым поединки с агрессивной живностью — вопрос исключительно личной безопасности. Ну и еще отчасти самолюбия. А так никаких поощрений от кровавого террора в поселении монстров вы не получите. Единственный источником драгоценной «экспы» будет выполнение заданий. То бишь квестов. Их в «Проклятых Землях» будет великое множество, причем как сценарных, так и опциональных. Во время нашей беседы разработчики продемонстрировали схему заданий для первой части игры... Оцените: монументальность картины — полотно размером 210 на черт-знает-сколько (мм), испещренное схемами сюжетных развлечений. Ошеломляющее зрелище, признаюсь. Эффект был.

Но пока отложим до поры до времени разговор о заданиях и вернемся к ролевой системе. Остановились мы на том, что главный персонаж хотя и неплох для новичка, но все же требует основательной подготовки, сиречь «прокачки». Решили мы и вопрос с набором опыта. А вот что дальше? А дальше начинается рост уровней и получение дополнительных навыков (перков). Методика достаточно простая и опробованная — после приобретения нового уровня вы можете повысить базовые характеристики из расчета выделенных поинтов. Кроме этого, можно выбрать новый навык. Уж не знаю, доступен ли сразу весь список перков (а их будет более сотни) или только один-единственный, но это уже, согласитесь, нюансы. Идея ясна.

В демо-версии у персонажа было (как минимум) два навыка — удар сзади и воровство. Причем и первый, и второй оказались очень полезными для выполнения задач. Например, удар сзади помог мгновенно расправиться с вражеским шаманом, который в честном бою, шутя, расправлялся с обоими моими героями за пару секунд. Да, не очень эстетично и благородно, но зато как эффективно! Ну а навык воровства помог избежать еще одной стычки — вместо сражения с двумя громилами ради трофеев главный персонаж просто подкрался и обчистил их карманы. Вуаля! Все это не означает, что в игре вообще не нужно применять силу. Еще чего! Грамотная тактика и умная стратегия были и будут постоянными спутниками всей серии «Аллодов». Иное дело, что боевая система «Проклятых Земель» на корню отличается от предыдущих «Аллодов». И отличается, надо сказать, в лучшую сторону.

Основное и самое кардинальное — появилась возможность поставить игру на паузу и спокойно, без спешки, отдавать приказы. В лучших традициях Baldur's Gate и Planescape: Torment. Удобно — просто не то слово! Да и вообще, режим паузы помогает не только в разгар боя, но и во время «стелс-вылазок», когда нужно тщательно и неспешно оценить расположение сил противника и принять решение о дальнейших действиях.

Другая интересная особенность боевой модели — нанесение пристального удара. Во время паузы вы способны указать, в какую часть тела противника будет произведе-



ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ 2?

Вот, что ответил Сергей Орловский на наш вопрос о том, планируются ли в дальнейшем продолжения серии «Проклятые Земли». «...Что касается сквалов/аддонов, то у нас есть целый ряд идей, которые мы бы хотели реализовать, но об этом рано еще говорить. Ближе к выходу игры мы объясним эти планы, и надеемся, что они понравятся нашим игрокам». Итак, планы все же есть. А это значит, что можно ждать как минимум аддона, а то и полноценного продолжения! Впрочем, это только предположения, которые могут просто оказаться ошибочными. Время нас рассудит.

на атака. В остальном же система сражений отвечает всем классическим меркам — простейший интерфейс point'n'click, плюс возможность задания «быстрых» клавиш.

Разумеется, герой не одинок в своих странствиях, и почти всегда с ним плечом к плечу сражаются товарищи по оружию. Партия героя состоит из двух персонажей, которые будут ему бесплатно помогать. Правда, «бесплатно» в данном случае не означает «бескорыстно». Все NPC преследуют собственные цели и готовы активно использовать главного героя в своих интересах. Так что не очень-то полагайтесь на честное слово каждого встречного. Вполне возможно, что ваш «верный» спутник может оказаться предателем! А вообще говоря, партия может быть и более многочисленной. В игровой зоне к вашему отряду способны примкнуть и другие спутники, но в любом случае общий размер партии не может превышать лимит в пять человек. Но вот только за пределы игровой зоны они выйти не могут. Увы.

Теперь магия. В «Проклятых Землях» не будет привычных свитков с заклинаниями или волшебных книжек; изменятся даже школы магии, которых теперь станет три: элементальная, сенсорная и астральная. Все спеллы реализуются с помощью рун, которые можно либо купить, либо просто найти. При этом вы можете манипулировать рунами и создавать собственные заклинания, которые будут существенно отличаться от прообразов. Например, подобными экспериментами можно усилить эффект заклинания и/или заставить его действовать дольше. Напрямую повышать уровень заклинаний нельзя, но зато их эффективность будет расти по мере прогрессирования характеристик главного героя.

АЛЛОДЫ МОИХ ГРЕЗ

Мир «Проклятых Земель» действительно представляет собой... мир. Не набор миссий, не связку разобщенных карт, а именно единый мир, где вы можете свободно перемещаться, получать новые задания, общаться с персонажами и просто слоняться без дела, от скуки изредка охотясь на дикое зверье. Но, тем не менее, опорные точки все же существуют. Их роль играют те или иные поселения, которые сильно варьируются по количеству местных жителей, размеру, культуре и так далее.

Уместно привести цитату от самих разработчиков. «Остров, на который вы попадаете в самом начале, — Гипат — по рельефу и растительности напоминает среднюю полосу, скажем, в районе Карпат летом. Здесь встречаются знакомые по Аллодам тролли, гоблины и летучие мыши. Место белок в этой экосистеме, правда, занимают волки, зато есть знакомые по «Повелителю Душ» гарпии, причем во всем 3D великолепии. Они были бы просто сказочно красивы, если бы не скверный характер, который буквально написан у них на лице. Два других острова, Ингос и Суллангер, представляют собой снежную равнину и безводную пустыню — каждый остров со своей уникальной экосистемой. Некоторые монстры имеют разновидности на разных островах: например, на втором острове можно встретить снежных тигров и снежных троллей. Третий остров станет родным для любителей некромантии — он буквально кишит созданиями этих безответственных экспериментаторов. Существуют и подземелья, населенные самыми фантасти-

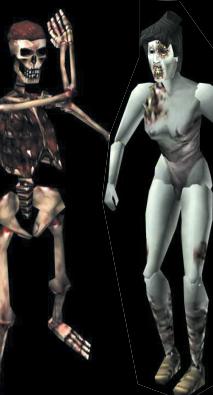


ческими существами... Всего же в игре существует около 20 игровых зон, 4 подземелья, 2 больших города и 1 деревня. Кроме городов, есть другие места на игровых зонах, где можно покупать и продавать вещи, и более 15 мест, где можно разговаривать с персонажами.

Три острова населены совершенно разными по уровню развития и мировоззрению обитателями. Если на первом острове они бедны, грубы и запуганы, то в пустыне некромантов население поделено на заносчивых и агрессивных вельмож и бесправных рабов. Города — полностью трехмерные объекты на карте, в них можно войти, поговорить с местными жителями и воспользоваться магазинами. Немало миссий пройдет и в подземельях, особенно на последнем острове, где вам предстоит частенько скрываться под землей от неправедного гнева властей.

Теперь о том, что понимается под «игровой зоной». Игровая зона — это довольно крупная локация, на которой игроку обычно предстоит выполнить ряд заданий. Переходы из одной игровой зоны в другую могут быть непосредственными или пролегать через какой-нибудь населенный пункт. В общем, игровые зоны похожи на локации Baldur's Gate, разве что гораздо больше по территории.

Но главное тут не эффект масштаба. Главное — как это все выглядит. Видимо, в этой красоте равнозначна заслуга дизайнеров и самого движка «Проклятых Зем-



ктов. После этого можно приступать к экспериментам — например, попробовать собрать по «инструкции» от бронзового топора топор адамантиновый. А вдруг? Может и получится! Ладно, не буду секретничать — все получится, главное, чтобы хватило самого материала.

Но на этом функции конструктора не исчерпываются. Ладный топор — дело хорошее, но куда эффективнее оружие становится, коли его сталь укреплена мощным заклинанием. Подобное «вложение» заклинаний также реализуется в конструкторе, правда, не для всех предметов. Например, «огненный шар» можно вложить в оружие, и тогда он будет поражать сразу двух противников при каждом ударе. И что немаловажно, если рядом окажется друг, заклинание не нанесет последнему ни малейшего вреда.

Что еще достойно отдельного упоминания? Пожалуй, озвучивание нового проекта. Музыкальное сопровождение «Проклятых Земель» — не те потуги на вольное музтворчество, которыми славились первые две игры. Безумно докучающие мелодии сменились очень насыщенными, мелодичными и многообразными произведениями. Да и озвучивание персонажей тоже должно быть рангом выше — ведь Нивал в своих последних проектах работал с такими известными и любимыми актерами, как Николай Фоменко, Дмитрий Харатьян и Всеволод Абдулов.

УЖЕ НЕ ДОЛГО!

Ждать «Проклятые Земли» осталось действительно совсем не долго. Нивал совместно с фирмой 1С планирует выпустить игру уже в августе этого года. Мы же со своей стороны планируем одновременно с выходом «Проклятых Земель» сделать спецвыпуск, который уже сейчас готовится при активной поддержке ребят из Нивала.

...Обычно в завершение статьи принято строить прогнозы и делать прикидки по поводу успеха проекта. Но только не в случае с «Проклятыми Землями». Тут ситуация очевидна — перед нами стопроцентный хит. Да, ситуация изменилась, и рынок отечественных игр начал активно заполняться, поэтому можно попривердничать и повыбирать. Но «Проклятые Земли» — пока лидер. Он захватил не только пальму первенства, но также и все перспективы удерживать этот почетный титул на протяжении еще немалого периода времени.

И напоследок одна цитата, которая мне очень импонирует. Когда в беседе с разработчиками был задан вопрос о том, на чем они заостряют особое внимание и каков дизайн игры, то прозвучал следующий ответ. «Мы заостряем внимание на игре, а не на девизе».

По-моему, звучит многообещающе! Как вы считаете?

Есть нечто символичное в том, что у одного и того же проекта так много имен — и «Проклятые Земли», «Аллады 3D», и «Evil Islands». Наверное, это косвенно свидетельствует о многогранности проекта и, если хотите, о его многоликих.

МЕЛЬ». Говорить обо всех прелестях можно очень и очень долго — полностью трехмерный мир вплоть до интерфейса; свободная камера с возможностью практически неограниченного приближения/удаления; уровень детализации до 30.000 полигонов в кадре; плавная смена дня и ночи; погодные эффекты — дождь, снег, туман; многочисленные источники света с динамическими тенями; «мягкие» тени, особая технология отображения «мягких» тканей; направление ветра влияет на дым и огонь... И это далеко не полный перечень! Например, есть еще уникальная технология морфинга, которая позволяет, в частности, делать персонажа все более широкоплечим по мере повышения параметра силы. И вообще, в «Проклятых Землях» существует четкая и однозначная зависимость между размером существа и его силой (читайте — «опасностью»). Например, взрослый гоблин гораздо крупнее детеныша, а гигантский тролль больше их обоих вместе взятых. Больше того, если существо ранено, то на его теле будут видны характерные кровавые разводы! Заметьте, это не просто графический изыск, а очень полезная информация — ведь добить полуживого зверя куда проще, нежели расправиться с полным сил противником.

Выполнение заданий, как я не раз говорил, не акцентируется на беспросветном уничтожении всего, что хоть немного шевелится. Подавляющая часть из восьми десятков квестов сделана с небольшой хитринкой и требует применения определенных приемов. Впрочем, вариант действия грубой силой не исключается, однако обычно такой способ оказывается долгим и муторным. Согласитесь, куда более азартно прокрасться (именно прокрасться, например, ползком или пригнувшись) в лагерь к врагам и увести у них прямо из-под носа квестовый предмет, нежели выносить супостатов чрез чреду бесконечных перезагрузок.

На миссию (т.е. на игровую зону) каждый персонаж может взять с собой до четырех видов оружия, восемь заклинаний (что вполне достаточно, так как реально нужны от силы четыре-пять), а также четыре дополнительных предмета, которые обычно являются склянками со снадобьями. Все найденные или подобранные предметы помещаются в так называемый «обоз», не ограниченный по размерам, но ограниченный по части использования. Доступ к обозу вы получаете только в городах и поселках. Таким образом амуниция у всех героев отряда разная, а обоз — общий.

Процесс экипировки — один из самых интересных моментов в «Проклятых Землях». Все дело в том, что вы не просто берете с собой тот или иной предмет, а предварительно конструируете его. Конструирование выглядит следующим образом. Во-первых, необходимо достать материалы, из которых будут создаваться будущие грозные орудия убийства. Во-вторых, нужно заполучить «форму» — она же технология изготовления. Материалы обычно в буквальном смысле валяются под ногами — например, убив кабана, вы получите тонкую кожу. А вот с формами дело обстоит несколько сложнее. Часть из них можно узнать, разобрав захваченный трофеи (правда, такой способ годится в основном для «человеческого» оружия), а часть — купив у местного кузнеца в каком-либо из населенных пунк-

Платформа: Dreamcast
Жанр: Street action
Издатель: Sega
Разработчик: Sega RD 5
Онлайн: www.sega.co.jp
Дата выхода: конец июня 2000

И

Борис Романов

з всех игр, представленных на Tokyo Game Show, Jet Set Radio без всякого сомнения привлекла наибольшее внимание журналистов. Более того, после знакомства с ее игровым процессом большинство из нас с радостью решили назвать ее лучшей игрой, показанной на этой выставке.

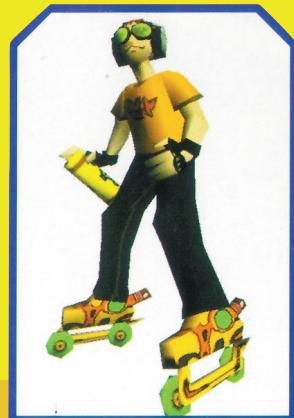
И хотя с этим утверждением я согласен не полностью, утаивать тот факт, что я в течение нескольких минут не мог оторваться от нее глаз, я не буду. И я уверен, что и любой из вас на моем месте поступил бы точно так же просто потому, что никто из вас никогда в своей жизни не видел таких игр. Несомненно, уже в самом ближайшем будущем нас просто завалят продукцией, созданной по той же технологии, что и **Jet Set Radio** (только на TGS я мог лицезреть по крайней мере 2 подобных проекта от таких издательств, как Sony и Konami). Более того, описываемый здесь продукт даже не является первоходцем в использовании новомодной технологии представления трехмерных объектов, о которой мы еще поговорим чуть ниже (эта часть принадлежит выпущенной недавно на PlayStation игрушке от Eidos под названием *Fear Effect*). Вот только ни одной из похожих на **Jet Set**

Radio игр так и не удалось использовать эту технологию для дела. Иными словами, только в описываемой на этих страницах игре разработчикам хватило смелости и таланта подкрепить революционный и, несомненно, стильный вид своего проекта не менее революционным и стильным игровым процессом. А ведь именно благодаря этому превосходному соответствуя форме содержанию (которого вы даже можете и не заметить с первого раза) и рождаются на свет настоящие хиты.

Так что же такое **Jet Set Radio**? На самом деле на этот вопрос очень трудно дать исчерпывающий ответ. Это и интерактивный комикс, и трюковая гонка, и RPG, и трехмерный платформер, да и просто действительно перспективная игра, способная одним своим видом, как говорится, пропадавший приставки. Ну ладно, про RPG я, честно говоря, наврал, но это дело не меняет. Все равно для объяснения только основной концепции игрового процесса **Jet Set Radio** мне придется приложить немало усилий. И даже после этого я не буду до конца уверен, что читатель, не видевший эту игру в действии, ее до конца поймет. Тем не менее, я постараюсь как можно точнее донести до вас всю правду о самой интересной и

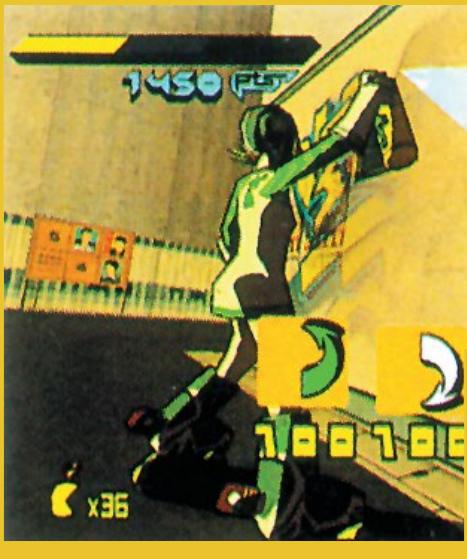
потенциально хитовой игре, с которой нам удалось познакомиться на весенней выставке Tokyo Game Show.

Итак, игра **Jet Set Radio** посвящена нелегкой жизни предположительно японской молодежи, которой некуда девать свою энергию, кроме как на совершение хулиганских поступков. Эти подростки, одетые на себя клевые роликовые коньки, разъезжают по улицам модных районов Токио и разукрашивают их достопримечательности (которыми в Японии являются рекламные щиты, машины и прочая ерунда) из пульверизаторов. Иными словами, гадят людям как только могут. Эти модные подростки, естественно, быстро нашли между собой общий язык и объединились в несколько противоборствующих между собой банд. А так как такими модными ребятами хотят стать все



На этих двух скриншотах наглядно продемонстрировано то, как можно из обычного трехмерного полигонного персонажа сделать его «мультяшную» копию. Для этого всего лишь нужно обвести контуры залитых одной краской полигонов черной линией. Этой гениальной технологии было дано название «Cel Shader», и теперь она будет использоваться чуть ли не повсеместно.





токийские бездельники, то конкуренция за место в этих бандах развернулась неимоверная. Герои *Jet Set Radio* как раз и являются теми новичками, которые мечтают прорваться в одну из этих банд. Но, как вы можете сами догадаться, для того чтобы попасть в разряд модных персон, им, а значит и нам, придется еще потрудиться в поте лица. Мало того, что нам предстоит изучить досконально «искусство» катания на роликовых коньках, включая мастерское исполнение трюков, а также не менее важное «искусство» разукрашивания всего и вся красивыми картинками, так еще и делать мы это будем в довольно неблагоприятных для себя условиях. Во-первых, занимаясь такой откровенно хулиганской деятельностью, мы навлечем на себя гнев полиции, от которой нам придется постоянно убегать. Ну а во-вторых, той же самой хулиганской деятельностью мы привлечем к себе внимание со стороны криминальных авторитетов, которым ваше «искусство» также стоит поперек горла. Иными словами, доказывать свою крутизну мы будем постоянно находясь между двух огней.

Теперь перейдем непосредственно к тому, как мы будем в этой игре пробивать себе дорогу в банду молодых хулиганов. Надеюсь, что объяснять вам то, как мы будем управлять одним из восьми персонажей игры, вам не надо, так как буквально каждая игра, посвященная экстремальным видам спорта (сноубординг, скейтбординг и пр.) может похвастаться схожим управлением. Естественно, наиболее близкой к *Jet Set Radio* как по системе управления, так и по трюковой системе является сеговская же игра для игровых автоматов под названием *Top Skater*. Более того, у нас имеются все основания полагать, что над претворением описываемого здесь проекта в жизнь работали те же самые люди, которые делали не только *Top Skater*, но и *Crazi Taxi*. По крайней мере движок *Jet Set Radio* очень сильно походит на модифицированный «движок» последней игры. Но так как сама Sega эту информацию не подтверждает (иначе о ней бы все узнали в первую очередь), то нам лишь остается разводить руками отвечая на резонный вопрос о разработчиках такой неимоверно стильной и интересной игры. В общем, о них мы просто ничего не знаем. Ну да ладно, вернемся к основной теме нашего разговора.

Итак, как и в *Top Skater* (а также в *Tony Hawk Pro Skater*), все поверхности и предметы на уровнях мож-

но и нужно использовать для проведения трюков, за которые начисляются очки. Если судить по той версии, что была представлена на TGS, то научиться основам выполнения трюков в *Jet Set Radio* вам будет довольно легко. Но вот овладеть ими досконально рядовому игроку будет совсем непросто. Но совсем не в трюках лежит так называемая изюминка этой игры, а в хулиганстве. Как мы уже говорили чуть выше, для того чтобы стать клевым, вам придется разрисовывать из баллончиков с краской рекламные щиты, машины и прочие достопримечательности, отмеченные заботливыми разработчиками специальными стрелочками. Иногда это можно, а порой и нужно делать не отрываясь от своего основного занятия, то есть чуть ли не во время выполнения очередного трюка. К счастью, для этого вам придется всего лишь нажать одну кнопку. Но в большинстве случаев вам все-таки придется остановиться и заняться своим пакостным делом по полной программе. В этом случае, точно также как, скажем, в *Shenmue*, вам придется быстро и точно нажать на те кнопки, которые в этот момент появятся на экране. Но, в отличие от *Shenmue*, вам на самом деле придется нажимать не на кнопки, а двигать аналоговый штурвал в нужном для выполнения этого задания направлении. Как ни странно, эта система только добавляет в *Jet Set Radio* дополнительный шик, которого в ней и без нее больше чем достаточно. Напоследок стоит отметить, что для совершения хулиганских поступков вам будет требоваться краска, достать которую можно только одним способом — совершив тот или иной трюк. Иными словами, каждое ваше действие в этой игре будет иметь свой смысл, что для любой игры, согласитесь, очень важно. Перед тем же как перейти к описанию графического исполнения этой игры осталось лишь добавить то, что *Jet Set Radio*, как и положено, будет разбита на определенное количество миссий, объединенных какой-то там историей. Так что моя фраза про RPG, на самом деле, не была лишена определенного смысла.

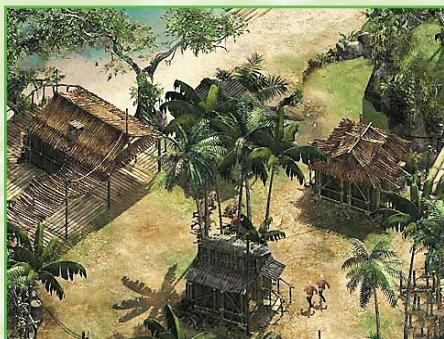
А теперь поговорим о том, почему же на самом деле к этой игре было приковано все внимание игровой



общественности, посетившей токийскую выставку игр. Иными словами, давайте затронем тему ее графического исполнения. Как вы можете понять из скриншотов, в этой игре разработчиками была применена новая и супермодная сегодня технология построение трехмерных объектов, которая позволяет превращать игры в интерактивные мультфильмы (смотри врезку). Из этих же скриншотов вы можете получить также и представление о ее гиперстильном дизайне, которому позавидует любая Namco. В общем, перед вашими глазами сейчас находится статья о такой игре, которая действительно достойна стать международным хитом. Будем надеяться, что Sega к июлю исправит все ее небольшие недостатки и, потратившись наконец-то на рекламу, сделает из *Jet Set Radio* этот пресловутый хит.

Платформа: PC
Жанр: real-time strategy + tactics
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Pyro Studios
Онлайн: <http://www.pyrostudios.com>
Дата выхода: осень-зима 2000 года

COMMANDOS 2



П

отратив около 20 месяцев на создание Com-mandos: Be-hind Enemy Lines, самонадеянные испанцы из команды Py-ro Studios надеялись продать 300-400 тысяч копий, однако результат превзошел самые смелые ожидания: по миру разошлось уже 1,2 миллиона экземпляров игры.

Более миллиона поклонников — это уже серьезно. Появившийся год спустя expansion pack Beyond The Call Of Duty имел ничуть не менее головокружительный успех, окончательно уверивший разработчиков в том, что они стоят на правильном пути. Создав стопроцентный общенациональный хит, глупо было бы удаляться от дел и почивать на лаврах. В игровом мире нужно постоянно напоминать поклонникам о своем существовании, иначе они просто забудут о былом кумире, а единственная игра так и останется пылиться на полке. Pyro Studios хорошо усвоила это правило и на волне всеобщей любви и признания принялась за работу над секвилом — впрочем, со свойственной ей неторопливостью и вниманием к мелочам.

...Они с честью выдержали все испытания и вернулись к нам. Великолепная шестерка командос: морской пехо-

Максим Заяц



тинец Jerry «Tiny» McHale — специалист по рукопашному бою и перетаскиванию тяжестей; асс автомобилевождения Sid «Tread» Perkins; непревзойденный пловец James «Fins» Blackwood; бывший пожарник, а ныне специалист-подрывник Russel «Inferno» Hancock; снайпер и аристократ сэр Francis T. «Duke» Woolridge и гений маскировки и знаток иностранных языков Rene «Spooky» Duchamp. Поодиночке каждый из них — всего лишь хороший боец,

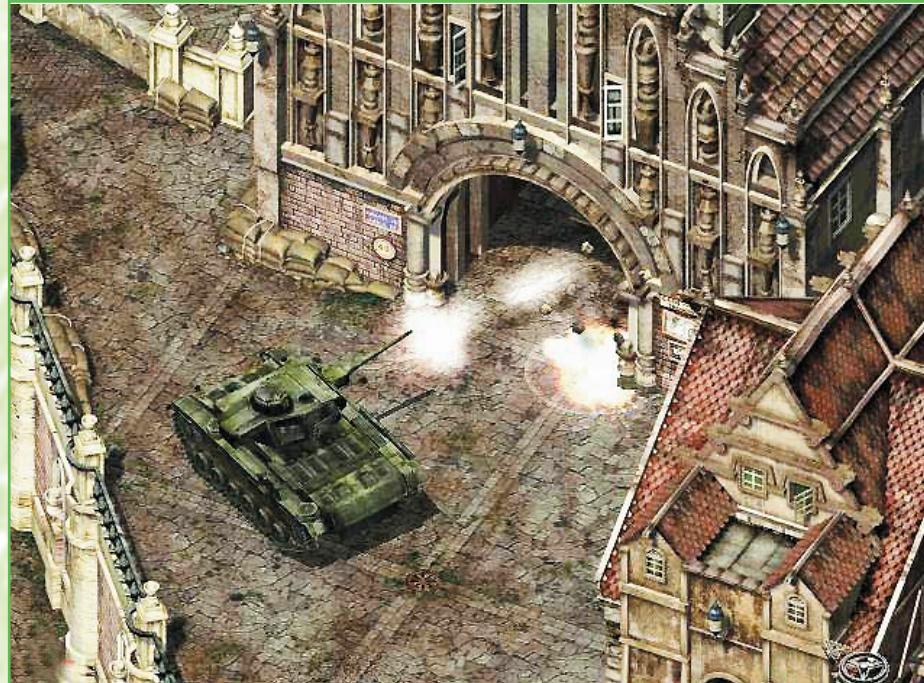
но вместе они — команда, способная разрушить планы Третьего Рейха. Правда, на этот раз их ряды пополнятся новыми членами. В последней миссии Beyond The Call Of Duty мы уже имели счастье познакомиться с представительницей голландского движения сопротивления — очаровательной Natasha. Отныне девушка становится полноправным членом отряда командос. До сих пор не решено окончательно, чем именно ей предстоит заниматься — помимо способности отвлекать немецких солдат и под видом гражданского лица относительно спокойно передвигаться по оккупированной территории, она, вероятно, составит конкуренцию Duke в плане отстрела врагов из снайперской винтовки и сможет лечить раненых. Абсолютным новичком станет Paul «Lupin» Toledo. У него необычная профессия, он... вор. Помятуя о богатом криминальном прошлом одного из членов отряда — автоугонщика Tread, мож-



но всерьез заподозрить командование в желании «взять на поруки» как можно больше темных личностей. Однако способности прятаться на крышах зданий и незаметно спрыгивать с них, заглядывать в окна, открывать замки и избавлять немецких солдат от некоторых полезных предметов экипировки могут оказаться совсем не лишними в операциях командос. Пусть у нас будет еще и вор. Абсолютной неожиданностью стала возникшая у разработчиков идея о появлении специально обученной собачки. Идея понравилась всем, но мнения относительно того, какими способностями следует наделить четвероного друга человека, разделились — одни считают, что собака должна быть зверем, культурно откусывать головы немецким офицерам и отдавать честь солдатам армии союзников, другие вспоминают оставленного дома пуделя и предлагают использовать ее для переноски предметов... Как бы то ни было, скучно в такой компании не будет.

Помните, сколько жалоб было по поводу чересчур узкой специализации командос? И в самом деле, сложно объяснить, почему из шести взрослых людей машину умеет водить только один, а, к примеру, пользоваться ножом — двое. Почему шофер — здоровый в общем-то мужик — не может оттащить в сторону не то что бочку, но даже тело зверски убиенного врага? Почему элементарными кусачками может пользоваться только сапер? Таких вот «почему» накопилось слишком много для того чтобы их можно было просто проигнорировать. В итоге разработчики приняли решение слегка уравнять возможности командос в том, что касается совсем уж элементарных действий. Отныне любой из членов отряда сможет сесть за руль немецкого грузовика или проплыть десяток метров под водой, однако при этом у каждого из них будет определенный уровень подготовки. Субтильный шпион потонет, конечно, не потонет, но плавать будет немногим лучше топора, а доверив вождение Natasha, нужно быть готовым к тому, что двигатель будет глохнуть на каждом повороте — женщина за рулем, понимаете ли. К стандартному списку действий — ходьба, бег с препятствиями, швыряние камней и сигаретных пачек, ползанье по-пластунски и стрельба из пистолета — добавятся новые: метание ножей, прыжки, способность висеть на руках и перебираться через препятствия. К тому же у каждого персонажа останутся свои уникальные навыки — вполне логичные на этот раз. Вряд ли кто-нибудь, кроме Inferno, справится с подрывом вражеского объекта, заросшему недельной щетиной водолазу едва ли удастся увлечь часового непринужденной беседой, как это сделает Natasha, а управлять танком все рано придется Tread'у — никто кроме него не знает даже, как заводить эту бронированную машину. Однако никто не мешает тому же шпиону подобрать с земли динамитную шашку и принести ее саперу — ведь именно для этого и нужны друзья.

AI также подвергся некоторой переработке. Отныне наши союзники перестанут беспокойно толкаться под ногами и мешать работе командос. Им можно будет отдавать приказы — такие, например, как скрытное наблюдение за определенной территорией или отстрел находящихся поблизости солдат противника. Отличная тактика для засад — командос заманивает фрица за угол, где его дружным огнем встречает толпа партизан. Однако не все так просто. Солдаты Вермахта стали куда осторожнее и больше не торопятся на досрочную встречу с Создателем. Отныне исчезновение даже одного часового ста-

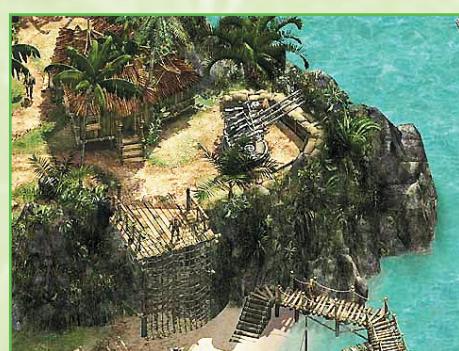
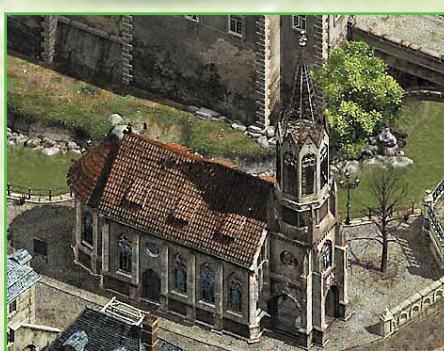


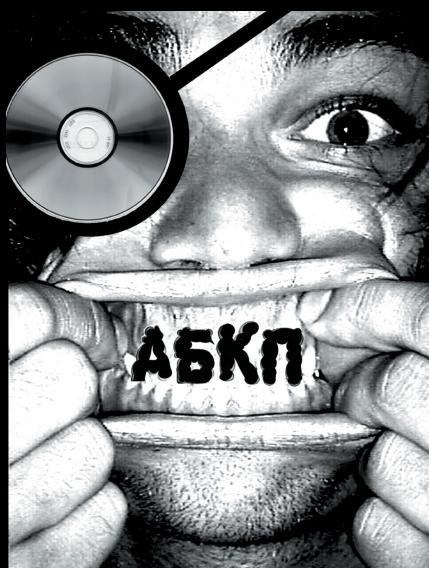
новится поводом для скрупулезных поисков с привлечением всех находящихся поблизости солдат. «Герр лейтенант, Карл спустился вниз и его нет вот уже полчаса. Наверное это, партизаны. Я боюсь». Более того, нет никаких гарантов, что засыпав какой-то подозрительный звук, этот самый Карл, сломя голову, кинется отыскивать причину его возникновения — скорее уж предварительно позовут на помощь парочку патрулей. Изменилась даже «линия взгляда» солдат — появилось больше секторов, призванных сделать ее более реалистичной. Излюбленная тактика многих — стоя плечом к плечу, из-за укрытия выносить набегающие патрули, наплевав на трехвокальный рев сирены, — больше не работает. Задания будут построены так хитро, что малейшая тревога либо испортит все дело (к примеру, сбежит столь необходимый нам для дружеской беседы офицер), либо патрули, грамотно зайдя с двух сторон, попросту прикончат отряд

храбрецов, задавят не умением, так числом, вернее, масой. Так что тактика, господа, и только она, заканчиваются времена халавы и широкомасштабных боевых действий на ограниченной территории. А разработчики тем временем откладывают до совершенства механизм расстановки и взаимодействия солдат. Пока еще не известно, появится ли у немцев слух, или же по-прежнему можно будет безнаказанно расставлять бочки в полулулуе у них за спиной, но мое любимое развлечение с проверкой моральной стойкости часовых посредством швыривания в них двух десятков бульдожников однозначно закончилось.

Задания миссий станут гораздо более комплексными. Банальным «прийти и взорвать» теперь уже не отделаешься, куда вернее будет такая схема: «прийти, освободить, допросить, выкрасть, взорвать и убежать», и все это в одной миссии (ну, или почти в одной). К стандартным европейским странам теперь добавились побережье Тихого океана и даже Китай. Более всего разработчики гордятся разнообразием и исторической достоверностью объектов, с которыми нам предстоит иметь дело. Например, Колдиц, старинный замок в Саксонии, с 1939-го используемый нацистами в качестве концентрационного лагеря, воспроизведен с точностью до кирпича — разве что деревья пришлось расставить слегка по-другому. В полном объеме представлена техника времен Второй Мировой войны — джипы, танки, броневики, корабли, лодки, автомобили, самолеты — с более реальной, нежели это было раньше, физикой движения. По слухам, нам даже удастся прокатиться на слоне (слон с реальной физикой — это должно быть круто). Ах да, чуть не забыл — почти в любое здание теперь можно не только заглядывать, но и заходить, более того — некоторые миссии почти целиком проходят на закрытом пространстве.

Еще в Beyond The Call of Duty разработчики вняли мольбам тех игроков, которым казалось, что «все





Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru



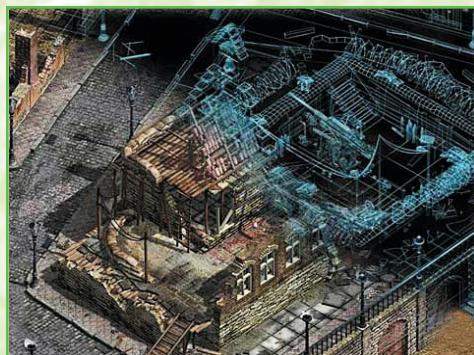
здесь слишком сложно», и ввели в игре два уровня сложности. Однако задачу это не слишком упростило: easy остался приблизительно тем же, что было раньше, а hard изменил количество и расположение патрулей так, чтобы заставить и без того непростое прохождение балансировать на грани возможного. Эта система сохранится и в *Commandos 2*, более того, подготовив для нас всего 12 новых миссий, разработчики твердо убеждены в том, что на прохождение игры потребуется никак не меньше 60-70 часов.

Пожалуй, самая главная новость: *Commandos 2* так и не стал трехмерным. Узнав об этом, я вздохнул с нескрываемым облегчением — уж слишком много на память игр, которые пресловутое 3D испортило окончательно и бесповоротно. Прежний изометрический вид гарантирует, что уродливые полигоны не нарушают красоты и очарования зданий и техники. Однако без изменений все-таки не обошлось: местность приобретает способность «вращаться» (по крайней мере во всем, что касается внутренних интерьеров зданий). Скорее всего мы сможем использовать 4 положения камеры, фиксированных по сторонам света. Что ж, удобное нововведение — по крайней мере не придется больше ломать голову над тем, как правильно расположить стоящих за стеной коммандос. С точки зрения графики игра осталась на высочайшем уровне. Никаких изменений и не требовалось, но команда художников Pyro Studios удалось довести графическое совершенство до предела: четкие, почти что фотorealистичные карты стали значительно больше, увеличилось число игровых объектов, уложнилась анимация. Впрочем, довольно слов — достаточно просто взглянуть на скриншоты, чтобы понять всю красоту этой игры. А музыка... Этот парень — Mateo Pascual с загадочным прозвищем Evelred — он просто гений какой-то! Эти мелодии никогда не надоедают, они волют душу и кровь и зовут в бой, заставляя даже по ночам, наплевав на родных, не убавлять громкость у колонок. О зву-



ковых эффектах говорить пока еще рано, но хочется надеяться, что они будут подстать музыке, и единственный недостаток *Beyond The Call Of Duty* — не слишком удачно подобранные голоса самих коммандос — во второй части игры будет искоренен и исправлен.

За что я всегда любил *Commandos*? За сложный и вместе с тем захватывающий gameplay, за великолепную графику, за изящные, похожие на многогранную головоломку миссии и более всего — за новый жанр. Игра так сильно отличалась от набивших осокину RTS, что даже при наличии бесспорного родства все же не могла быть к ним причислена. Она действительно уникальна и остается такой и по сей день. *Commandos 2* уже не претендует на революционность — единожды создав совершенный игровой мир, можно позволить себе просто экспериментировать с ним, добавляя все новые и новые возможности. Пусть на создание очередного шедевра уходит почти два года. Пусть... Позади двадцать восемь боевых операций в тылу врага, впереди двенадцать новых миссий — есть чего ждать. Если все будет идти по плану разработчиков, уже в конце осени мы будем раскатывать по рисовым полям Китая на слоне. Физически правильном слоне, прошу заметить.





РАБОТАЕМ БЕЗ БАТАРЕЕК!



Энергия нужна всегда. И не только кроликам.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности.
В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана.
Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночных оргиями.
Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка **ХАКЕР** и ты сможешь:
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовится к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь
что такое 11 часов акробатического секса!!!



ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2711, 402-2712, 402-0930

www.tigerdrink.com

Платформа: PC
Жанр: авиационный action
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Онлайн: <http://www.microsoft.com/crimsonskies>
Дата выхода: II-III квартал 2000

CRIMSON SKIES



Меня опять терзают смутные сомненья... Создается такое впечатление, что скоро жить мы будем в мире победившего монополизма. Кто будет этим победителем, догадаться, конечно же, не составляет никакого труда: компания, чье название начинается на «Micro» и заканчивается на «soft».

One went to seek the loss
one went to seek the darker side of us

One went to seek the cross
only to find a crimson cosmos

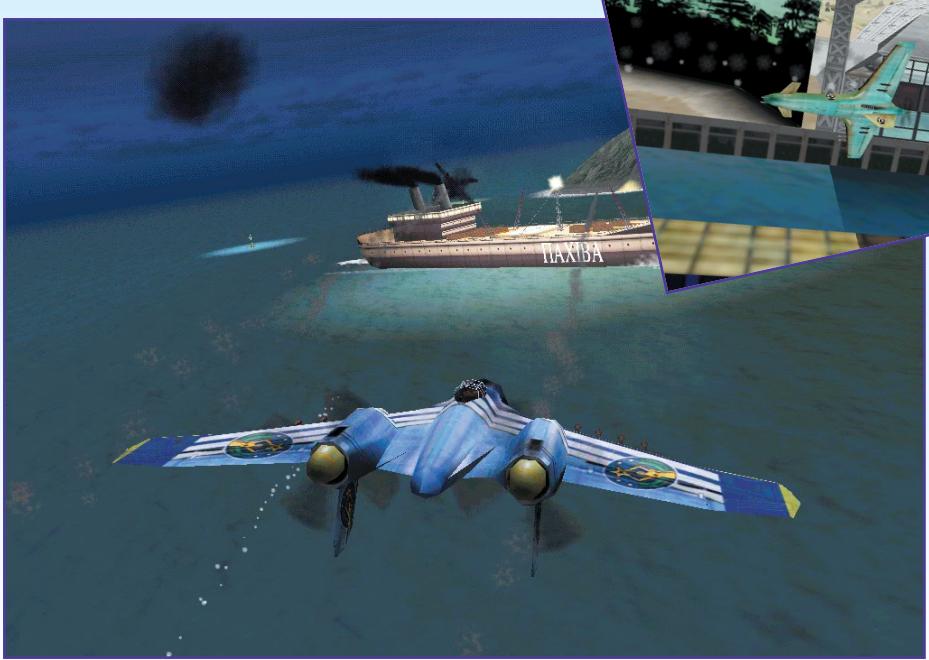
Great cosmos
crimson ocean
waves riding empty motions
bring twilight
bring new night
now silent demon sleeping

Lake of Tears «Crimson Ocean»

И напрасно американское право-, лево- и центральноискусство стараются внести раскол в дружные ряды мелкомягких. Мы ведь знаем, что уже практически невозможно разрушить империю имени Билла Гейтса, которого близкие люди зовут БГ, а иногда просто Б или даже Г. Но после долгих лет общения с великим множеством программных продуктов, созданных под маркой Microsoft, радости от этого нет абсолютно никакой. Тем более, все идет к тому, что в ближайшем будущем известный логотип станет красоваться буквально на всех предметах, окружающих нас в родном мире. Остается надеяться, что их качество все же будет отличаться от

выпускаемых в настоящее время программок. Иначе... Так и вижу сверхинтеллектуальные коврики для мышей, периодически выдающие сообщения: «Коврик совершил недопустимую операцию и будет свернут». А ведь может быть и еще что-нибудь более занятное, например, булочка Microsoft, которая окажется несовместимой со съеденными вами бифштексом, созданным в лабораториях конкурента БГ... Правда, немного утешает то, что игры, выпускаемые корпорацией, как правило, представляют собой более чем удачные проекты. И, возможно, новая игра *Crimson Skies* станет еще одним приятным исключением из общих правил, по которым создается большинство программ Necrosoft'a.

Вячеслав Назаров



ПЕРВЫМ ДЕЛОМ МЫ ИСПОРТИМ САМОЛЕТЫ!

Действие игры станет разворачиваться в воздушном пространстве 1920-х годов. И территориально все события *Crimson Skies* будут происходить в параллельной нам стране — США. Хотя точнее сказать — в Разъединенных Штатах Америки. Дело в том, что после того, как несознательные политики попытались ввести в стране «сухой закон», в ней тут же вспыхнула кровопролитная война. Люди пытались отстоять свое право на выбор того, что им пить до, после или вообще вместо обеда. В результате США раскололись на 20 независимых государств, среди которых особо выделялись Нации Дикси, Голливуд, Аппалачи и Свободное Колорадо. В одних вновь образовавшихся республиках правительства всеми силами пропагандировали здоровый образ жизни, в других, наоборот, старались заставить людей отказаться от культурного отдыха за кружкой пива, рюмкой коньяка, бокалом шампанского, на худой конец. Не находя взаимопонимания у соседей, страны старательно изолировались друг от друга, что привело к тому, что и без того раздолбанные дороги бывших США скончались, не успев превратиться в роскошные хайвэи. Таким образом, вся торговля, все путешествия, все приключения пе-



Вселенная Crimson Skies является детищем разбушевавшейся фантазии Джордана Вайсмана и его боевых товарищей из FASA Corporation. На совести этой команды тяжким грузом лежит ответственность за создание миров BattleTech и Shadowrun. Сама Crimson Skies начиналась как настольная игра, посвященная воздушным баталиям. Выбрав самолетик и навесив на него как можно больше оружия, летчики могли сражаться на своих рабочих столах и партах, пользуясь довольно гибкой системой правил ведения огня и перемещения. Игра была впервые издана в 1998 году, и с тех пор продано более 10 000 ее экземпляров. Теперь господин Вайсман перебрался на должность руководителя игрового департамента Microsoft, где продолжает работу над своим любимым творением, стараясь превратить его в настоящее «произведение искусства», избавившись от ограничений, «накладываемых плоским картоном и убогим воображением некоторых игроков».

ренеслись в воздушную стихию. Именно во многих сотнях метров над землей в Crimson Skies будет разворачиваться романтическая история Натана Захарии. Роль этого робингудообразного предводителя шайки воздушных пиратов и предстоит принять игрокам, которые решатся отправиться в небо портить самолеты, ну и девушек, конечно же, потом...

ПОЧЕМУ САМОЛЕТЫ ЛЕТАЮТ, АКРЫЛЬЯМИ НЕ МАШУТ?

Crimson Skies создается на движке, который является прямым наследником движков, использовавшихся в таких монстрах симуляции, как Top Gun F-16 и MechWarrior 3. Однако, несмотря на столь серьезный инструмент, разработчики не стремятся сделать из игры скучный авиасимулятор. Конечно, в новом творении Microsoft каждый самолет будет обладать уникальными летными характеристиками. Но с помощью этой уникальности дизайнеры стремятся дать игрокам возможность ощутить и насладиться именно полетом, а вовсе не реальностью поведения в воздухе древних крылатых машин.

В самом деле, если бы разработчики зациклились на сверхточном копировании авиационной реальности, то у игроков не было бы ни единого шанса успешно сыграть роль Натана Захарии. Ведь в Crimson Skies практически каждая миссия на первый взгляд кажется трудновыполнимой. А при втором, третьем и всех последующих взглядах становится очевидно: выполнить ее совершенно невозможно. Например, однажды Натану понадобится похитить гигантский экспериментальный самолет Spruce Goose из ангара, расположенного на калифорнийском побережье. Первым препятствием на его пути после похмельного механика станут Голливудские Рыцари — воздушные менты, охраняющие покой миллионеров. Если в ходе боя, который развернется в небе над декорациями к научно-фантастическому фильму про марсиан, отважному пирату каким-то чудом удастся выжить, то несмотря на то, что чудо опухнет и будет болеть, ему придется демонстрировать чудеса высшего пилотажа в огромном гараже Spruce Goose. Там господин Захария после того как высадит пилота, который станет управлять летучим «Титаником», должен будет всеми силами отбиваться от гадких врагов, горячо желающих вернуть назад свою собственность.

Каждая миссия в Crimson Skies также будет содержать в себе целую кучу дополнительных заданий. Самы разработчики называют их «Опасными зонами». По своей сути они чем-то напоминают безумные полеты, хорошо знакомые всем любителям Star Wars. В новой игре пилотам предстоит носиться по каньонам, облетать невесть откуда взвившиеся в депрессивной Америке заросли небоскребов, сражаться с огромными летающими крепостями и вообще вести жизнь нормального криминального элемента.

ДУМАТЬ ВРЕДНО

В Crimson Skies главное внимание уделяется ни на секунду не прерывающемуся action'у, сопровождающе-

муся столь дорогими сердцу любого игрока красочными взрывами. Вооб-

ще, разработчики хотят, чтобы во время жизни в их новом творении летчики просто отключали свои мозги и отдавались во власть чувств и эмоций. Этому благому делу призвана помочь система «частиц», которая особо хорошо проявляет себя при визуализации огня, дыма, пыли и прочего мусора, неизбежно возникающего во время кровопролитных боев. Также в Crimson Skies очень хорошо должны смотреться облака и тучки, поскольку трудоголики из Microsoft сделали их многослойными, словно модные коктейли в дорогих барах.

Но хотя во время полетов во сне в реальной жизни и наяву в играх типа Crimson Skies думать обычно никогда, в новом проекте Microsoft этим все же придется заниматься в перерывах между вылетами. В распоряжение Натана Захарии поступит огромное количество летающих средств, большинство из которых вызывает устойчивые ассоциации с результатами опытов Мичуринса по скрещиванию арбуза и елки. Тем не менее такие страшные, но симпатичные монстры и летают вполне неплохо, и падают весьма замечательно. Но чтобы последнее случалось как можно реже, в Crimson Skies игроки получат возможность модифицировать самолеты в соответствии с собственными представлениями о том, как должен выглядеть и летать агрегат почти столетней давности. Для этого они смогут выбирать оружие, боеприпасы, двигатели, цвет фюзеляжа и даже самос-

тоятельно заниматься боевой раскраской своих стальных друзей.

Кстати, о друзьях. Для того, чтобы соблюсти историческую правдивость если не в сюжете Crimson Skies, так хотя бы в техническом аспекте, разработчики не стали включать в игру радары, спутниковые карты и прочие навороты, так облегчающие жизнь простым пилотам. Также, несмотря на то, что довольно часто смелым пилотам придется летать в компании со своими головорезами, они будут лишены возможности общаться с ними иначе чем с помощью жестов, поскольку радио и аналогичные переговорные устройства в игре не предусмотрены. Справедливости ради стоит отметить, что AI компаний обещает быть на достаточноном для воздушных пиратов уровне.

Итак, Microsoft продолжает тотальное нашествие на человечество, оказывая все большее и большее влияние на нашу жизнь в самых разнообразных областях. Crimson Skies призвана стать еще одним гвоздем, забитым в гроб конкурентов, еще не осознавших, что рынок компьютерных развлечений — одна из сфер интересов детища БГ. И хотя разработчики заявляют, что создают игру, в которой «не надо думать, но надо чувствовать», хочется надеяться, что при работе над Crimson Skies они все же изредка, но задумываются. Уж больно хочется увидеть их обещания воплотившимися в жизнь. Ведь тогда у нас с вами появится еще одна любимая игра.

CM PREVIEW



ТОТАЛЬНО БЕСПЛАТНЫЙ ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ



БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ... FREE GAMES...

Такими ключевыми словами в первую очередь "корьмы" поисковые машины геймер (ну, иногда, конечно, и другими — sex, там, или "знакомства" какие-то...). Абсолютно верный подход (это я про "бесплатные игры"...), ведь мы уже наскребли на подключение, лишних денег никогда не бывает, и немного сэкономить — это, как говорится, в самый раз.

Казалось бы, найти бесплатные развлечения — задача для первоклассника — обратиться к популярному поисковику и через пару минут начинай играть, играть, играть... Но так ли это?

А давайте попробуем! Итак, набрали "+free +game?", нажали кнопочку Search и... утонули в бездонном море бесплатных ресурсов. Ничего себе — мало не покажется, вот уж поиграем! Вот только... ткнешься туда, сюда, да все не то — скучно, примитивно, слишком долгая загрузка или демо-версию подсовывают вместо полноценного продукта... К тому же многие поисковики просто-напросто млюют и стараются первым делом подсунуть пользователю собственные игровые разделы — обычно далеко не лучшие в Сети. Так, например, поступает хитрющий Yahoo...

Выходит — прежде чем дойдет до развлечений, геймеру предстоит немало потрудиться: разобраться в результатах поиска, переползти ни много, ни мало, а сотни и сотни ссылок? Если на каждую потратить по минуте, то... в общем, на игру времени уже не останется! Как быть?

Вот пара советов.

Во-первых, регулярно читайте этот раздел (что вы, к нашему удовольствию, и делаете...) — его авторы проводят в Интернете немало часов, выискивая интересные и по большей части бесплатные места сетевых развлечений. Экономия времени и деньги нашим читателям! А, во-вторых, и сами не робейте. На вкус и цвет — товарищ нет, мнение наших экспертов отнюдь не истина в последней инстанции, так что путешествуйте по Сети, ищите, пробуйте, — и воздаст вам! А для ясного понимания, где искать и что такое "бесплатные игры", систематизируем и "расшифруем" сетевые ресурсы, попадающие в категорию free games.

Извращенная фантазия независимых разработчиков — Санта-Клаусы мочат друг друга в стиле Quake!



ТИПЫ И ПОДТИПЫ FREE GAMES

Эмуляторы (Emulators) — Программы, позволяющие запускать на вашем компьютере игры для консолей, приставок, автоматов (типа NES, PS, Sega, Neo Geo) или других компьютерных платформ (Commodore 64, Macintosh или обожаемый авторами нашего журнала ZX Spectrum).

[Shopping](#) [Raging Bull](#) [Free!](#)

Find: +free +games

Help Family Filter is off Language Settings

Related Searches:

- Free Games Download
- free games to download

Click here for Football's biggest, baddest coverage.

Click here to find out more!

Click a tab for more results on +free +games

Products News Discussions The Web Images

WEB PAGES 1,908,745 pages found.

Shopping: 233 results for free games

Altavista Live! Download the latest interactive screensavers free

1. Jumbo: Free & Shareware MP3 files, Screensavers, Games & Commodity Software

Jumbo is the source computer software, Altavista выдает на-гора около 2 миллионов ссылок, содержащих слова free games.

URL: www.jumbo.com

Условно бесплатные игры (Shareware) — Игры, которые содержат различные ограничения — по срокам использования или по доступным игроку функциям. Все ограничения снимаются после регистрации продукта у разработчика (в 99% случаев — бесплатно...).

Демо-версии (Demo) — Так же, как и Shareware, содержат только часть игры или ограничены по функциям. Но, в отличие от условно-бесплатных продуктов, никаким легальным образом в полноценный продукт не превращаются. Даже за деньги. Главная цель demo-версии — подтолкнуть геймера к покупке полной версии игры.

Свободно распространяемые продукты (Freeware) — Никоим образом не ограниченные игры — ни по функциям, ни по срокам. Это полные версии для БЕСПЛАТНОГО и СВОБОДНОГО распространения! Идеальный вариант. Иногда некоторые компании переводят старые хиты из категории платных продуктов во freeware с тем, чтобы повысить популярность продолжений (следующих серий). Так, например, id поступала с DOOMом, а Sierra с Betrayal at Krondor... Еще одна интересная особенность бесплатных игр — обилие продуктов независимых разработчиков.

Игры без поддержки разработчика (Abandonware) — Старые игры (более чем 4-х летнего возраста), которые уже не продаются и не поддерживаются разработчиками в силу тех или иных причин (например, разработчик обанкротился, а права на игру так никто и не приобрел). Вот такие бастарды и проживают в категории "отказное ПО". Иногда это слишком необычные, неважко реализованные или сложные продукты, лежащие в стороне от игрового эйстриума. Но чаще всего — великие хиты прошлого! Распространение Abandonware — дело полулегальное, но лишь в том случае, если владельцы авторских прав очевидным образом не разрешили это делать.

Qbasic — Игры, написанные на специальном языке, обычно маленькие, компактные, но бывают и гиганты под 1 Мб. Чаще всего это опыты программистов-любителей. Требуют для работы интерпретатора Qbasic'a.

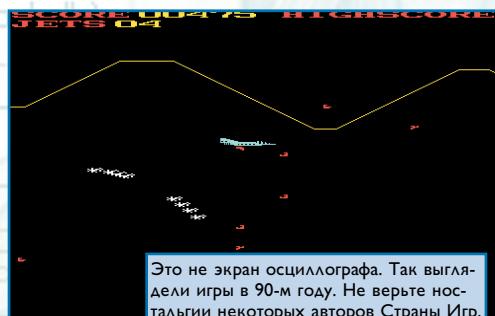
Текстовые Приключения (Text Adventures) — Совсем старый стиль — это первые компьютерные игры, они вовсе не требовали графики, обходились простым текстом, а игровой процесс протекал в стиле "вопрос-ответ". Как это ни удивительно, таких продуктов (и процветающих, например, Dragon Realms) в Сети на валом. Большинство из них англоязычные. Понятно, что и по размеру эти игры невелики.

Онлайневые игры (Online games) — Все те продукты, которые исключительно или в значительной части "играются" в Сети. Это самое передовое ПО в категории бесплатных игр. Следует различать два принципиально разных вида онлайневых игр:

Многопользовательские игры (Multiplayer games) — в них соперничают реальные люди, чаще всего требует изрядная загрузка и инсталляция клиента и т.п. С другой стороны, Multiplayer games — самые высокoadреналиновые и звартые. Warning: только для здоровых людей!

Игры, использующие передовые интернет-технологии (Java, Shockwave, VR), не требующие особых загрузок и могущие запускаться прямо из браузера. Чаще всего оппонентом тут будет компьютер, но не всегда...

WebTV — Не так давно появившиеся продукты, которые являются, так сказать, "WebTV совместимыми" (WebTV — особая приставка). Не волнуйтесь, поиграть в них могут не только владельцы WebTV.



Это не экран осциллографа. Так выглядели игры в 90-м году. Не верьте ностальгии некоторых авторов Страны Игр.

Выходит, бесплатного игрового ПО в Сети не просто много, а очень много и даже чересчур! Кое о чём мы рассказывали — о Java и Shockwave, о возлюбленных нами многопользовательских онлайновых проектах, а уж о демоверсиях и вовсе говорить не стоит. Просто ищите их на сайтах разработчиков или в соответствующем разделе www.gameland.ru! Эмуляторы? О, это — класс! Особый, замкнутый мир, поделенный на области фанатами той или иной игровой платформы. Немного криминальный — в плане распространения приставочного BIOSа и дампов игровых ROM'ов, озабоченный вопросами совместимости и производительности, он, несомненно, заслуживает рассмотрения в СИ. И мы это уже делали...

А вот остальные подвиды бесплатных игрушек пока выпадали из нашего внимания, а потому рассмотрим относящиеся к ним Сетевые ресурсы поподробнее!

FREWARE/SHAREWARE GAMES

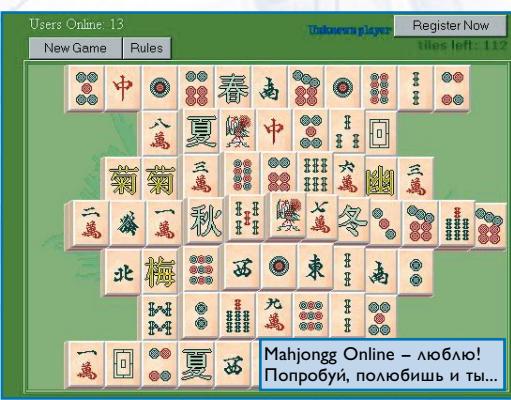
BETRAYAL AT KRONDOR (WIN95/98/2000)

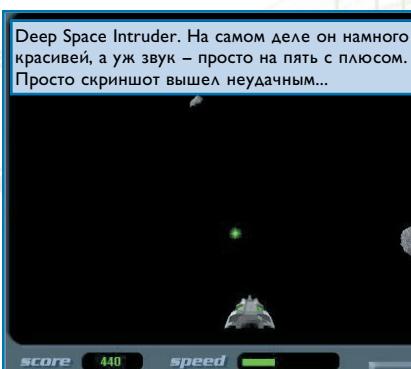
<ftp://ftp2.sierra.com/pub/goodies/pc/krondor.exe> (10 Мб)

В свое время эта RPG котировалась некоторыми изданиями как лучшая игра года. Сделав ее бесплатной, Sierra надеялась улучшить продажи продолжения — помните, чего-то там на Antara.. В первой же серии на Крондоре — неплохая графика, а главное — увлекательный сюжет. И не забудьте проверить директорию ..pub/goodies/pc на этом фтп-сайте! Sierra положила туда немало интересного геймеру.



MoleZ — популярная многопользовательская freeware игра. Главное, не угробить себя своим же оружием...





DEEP SPACE INTRUDER (WIN95/98/2000)
[http://www.discoid.com/intruder/ds106.exe \(2,5 Мб\)](http://www.discoid.com/intruder/ds106.exe)

Неплохой псевдообъемный шутер с приличной графикой и звуком. Космос, астероиды, бонусы и т.п. Очень похож на первый уровень Creature Shock (там, где летим к планете). А скоро выходит вторая версия — DS1-2!

SANTA SLAYER (WIN95)

<http://www.digitalk.com/products/santa/santa.htm>
[http://ftp.poworld.com/pub/games/action/sslayer.zip \(1,5 Мб\)](http://ftp.poworld.com/pub/games/action/sslayer.zip)

Хотите в полном 3D пострелять Санта-Клаусов и эльфов в стиле первого Quake? Вы и сами — Санта-Клаус, так что все по честному. Кстати — на выбор любые много-пользовательские режимы, включая мультиплейер через игровой сервис I-Games (<http://www.igames.com>)! Неплохая подборка из 6 бесплатных и shareware игрушек есть на http://shareware.about.com/compute/shareware/msub_free_games_action.htm. Можно рекомендовать Radix: The Void от Epic Games. Shareware версия "весит" чуть больше одного, а полная — около четырех мегабайт ([ftp://ftp.epicgames.com/games/radsw20.zip](http://ftp.epicgames.com/games/radsw20.zip)). Выглядит action совсем недурно, да и gameplay — неплох (3 эпизода, 27 уровней, сетевая игра). Идет продукт на 386SX/33 с 4 Мб ОЗУ, но это — минимум, лучше все же 486DX/66...

ABANDONWARE

Это развлечения для владельцев WebTV!



Внимание: возможно, вам потребуется замедлить компьютер для нормальной работы некоторых Abandonware игр. Утилиту замедления, например, MoSlo, можно отыскать тут: <http://members.xoom.com/flame278/freecgames/utilities/slowdown.zip>

JUMP JET

[http://www.freecgamesonline.com/jumpjet.zip \(105кб\)](http://www.freecgamesonline.com/jumpjet.zip)

Аркадный скроллер боев на реактивных самолетах образца 1990 года. Графика не лучшая (интересно, что думали об этом в 90-м году-то? Хвалили?), но в самом процессе есть что-то затягивающее. Уровней немного, хотя чтобы их пройти, надо потрудиться. Игра идет без проблем в окне под Win95-2000, что, кстати, встречается не так часто для такого рода продуктов. Да и искусственное замедление тоже не требуется. А ведь играли мы в ЭТО и были счастливы!..

POPULOS

[http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/Populus.zip \(170 кб\)](http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/Populus.zip)

Первый симулятор бога во всей своей красе. Родоначальник великой серии. Нужны ли еще какие-то комментарии?..

ULTIMA

[http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/ultima.zip \(141 кб\)](http://www.wheres.com/etc/ZeroRealm/games/ultima.zip)

Да-да, не падайте в обморок — есть в Сети места, где хранятся такие шедевры... Кстати, здесь же найдутся и остальные Ultимы вплоть до шестой (самой удачной, по мнению многих).

Да и вообще полезно заглянуть в раздел Games на Zero's Realm (<http://zerorealm.cjb.net/games.html>), тут немало занятного — и Принц Перси, и Wolfenstein 3D, и все три серии Bard's Tale (хитовой RPG, в свое время, конечно...), и Master of Orion. Самая большая загрузка — это 5,2 Мб, а есть и по 63 кб. Вот были игры-то! Неплохая коллекция доходитася нас и на Flashback Abandonware (<http://abandonware.cjb.net/>) — более 217 названий. Короче говоря, хотите вспомнить классику? Рулите на Flashback Abandonware! Тут же лежит (на всякий случай...) и набор из некогда популярных операционных систем: от Windows 1.01 (!!!) до PC-DOS 6.3 (<http://neptune.spaceports.com/~abandonware/os.html>). Еще одно приличное место — сайт Underdogs (<http://www.theunderdogs.org>). Тонны и тонны всякого игрового добра, регулярные новости, бесплатное членство, одним словом, достойный пример полезного и активного сетевого ресурса. Что, естественно, не осталось незамеченным, в марте Underdogs получили награду как "Самый полезный ресурс по сохранению игровой классики"! Обширный список подобных "мавзолеев" есть на http://www.icwhen.com/eye_site/awin2000.html.

QBASIC? ЭТО ИГРЫ!

WARNING: ЕСЛИ QBASIC НЕ УСТАНОВЛЕН...
Скорее всего, QB на жестком диске нет, и чтобы испытать написанные для него игры, придется устанавливать его вручную (впрочем, некоторые игры уже включают в себя интерпретаторы Qbasic версий 4.5 и 7.1). Найдите на компакт-диске с Windows папку Other или Tools, а в ней — Oldmsdos. Скопируйте оттуда два файла Qbasic.exe (версия 1.1) и Qbasic.hlp в любую новую созданную папку, например, C:\Qbasic. Для удобства запуска можно создать соответствующую строку для QB в меню "Пуск" (через Пуск/Настройка/Панель задач и меню "Пуск" в закладку "Настройка меню", там пункт "Добавить").

Неплохой FAQ по QB обнаружится на http://members.geocities.com/SiliconValley/Park/4504/qbasic_faq.html. А прислать свое творение на Конкурс QB-проектов можно сюда: <http://freespace.virgin.net/geoffrey.davies/contest.htm>

А запустить игру на QB, можно, например, так. Разархивируйте скаченный архив в папку на жестком диске, скопируйте в нее и запустите интерпретатор (Qbasic.exe). Откройте стартовый файл с расширением *.bas (через File/Open, для запуска игры — жмите клавишу F5 или Shift+F5) или, если таковой файл имеется в папке с игрой, кликните на *.bat (возможно, потребуется прописать правильный путь к интерпретатору). Если с наскока запустить игрушку не удается, попробуйте найти ее файлы Install или Setup, загрузите последнюю версию QB (очень много новых функций!), добавьте строку типа "DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 2000 RAM" в config.sys или, на крайний случай, прочтите readme.txt...



Двигаясь по узким коридорам Radixa, обратите внимание на одно из первых внедрений динамического освещения (от вспышек лазера).

Вот примеры незатейливых, но удачных опытов любительского программирования игр на QB.

LEGEND OF LITH 2

[http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/lith2.zip \(86 кб\)](http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/lith2.zip)

Очень забавный ролевик в подземельях, в стиле Eye of Beholder (повороты под прямым углом, спрайтовые персонажи). Шесть видов персонажей, отличающихся способностями к магии, силой, внешним видом,расой и полом. Цель действа — выполнить задание королевы (ее еще надо отыскать...), проложив путь сквозь толпы монстров, применяя оружие и магию. Запускается bat-файлом.

ZIEL

[http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/ziel.zip \(51 кб\)](http://www.geocities.com/Area51/Labyrinth/7661/ziel.zip)
RPG/action, напоминающая Zeldia. Не удивляйтесь, что нет оружия. На первом уровне как раз и требуется отыскать меч, без которого персонаж просто беззащитен... Если Ziel выяснит, запустите файл Setup.bat и смените установки на Qbasic. Управление — стрелки, пробел и клавиша Alt.

Обычно размер игровой программы на QB — 30-100 кб. Однако есть как удивительные примеры успешных игр по 2-5 кб, так и серьезные проекты на полновесные 300-600 кб с музыкой, приятной анимацией и объемной графикой.

Неплохие коллекции всяческих программ на QB (не только игр) найдутся по следующим адресам:

<http://members.aol.com/jwhite942/files.html> — не пропустите S.F.B. 2: Vector Warriors (532 кб, 3D файтинг) и Groov Buggies (831 кб, 3D гонки) и многое другое.
<http://freespace.virgin.net/geoffrey.davies/games.htm> — мини игры до 50 кб.

WEBTV? ТОЖЕ ИГРЫ!

Увы, телевизор — не монитор, как ни соединяй его с Интернетом! Даже через более-менее мощный компьютер. Большинство WebTV игр — это классика (много-пользовательская и нет), шары, крестостолицы, текстовые и графические квесты, плоскостные скроллеры и аркады. Все эти "игры", понятное дело, прекрасно выполняются и на обычном, не самом мощном PC. Этот факт, несомненно, можно занести в большой плюс WebTV, а остальное... дело вкуса.

Вот кое-какие популярные ресурсы этой экзотической для России игровой платформы:

EPSYLON GAMES

<http://www.epsylongames.com/>

Классика, головоломки, много-пользовательские версии многих игр. И онлайн-войны Маджонг — вот это действительно круто! Попробуйте.

WICKED GOOD GAMES FOR WEBTV

<http://members.tripod.com/ayuh/wtvgames.html>

12 страниц, полных игрушек! Каюсь, не смог просмотреть больше двух. На первый взгляд — перед нами необычайная коллекция...

Изрядный список WebTV совместимых игр можно найти на <http://www.angelfire.com/ca/kidstown/other.html>. Как ни странно, ни пользователи WebTV, как и некоторые из почитателей PC, тоже ненавидят Билла Гейтса (почему, как вы полагаете?). Убедитесь в этом на WebTV-совместимом варианте известного прикола <http://www.well.com/user/vanya/bill.html> — "Дай Биллу в глаз!"

СИ-ONLINE

КАК ПОЛОЖИТЬ СВОЙ ВАРИАНТ ТЕТРИСА НА ZDNET.COM?

<http://www.gameland.ru>



олько небольших бесплатных игр можно найти в Интернете? Тысячи, миллионы? Вряд ли кто-нибудь знает точную цифру, тем более ежедневно, если не ежесекундно, появляются новые. Кто создает эти игры?

Как правило, об их авторах, скромных программистах-любителях игр, мы не знаем ничего. Унифицированный Интернет, не знающий границ и расположенный вне географии, где-то в четвертом измерении, заставляет забыть, что за каждой даже самой небольшой игрушкой стоит вполне реальный автор.

Немного приоткроем над этим завесу. К примеру, возьмем самую известную игру всех времен и народов Тетрис. Вариантов Тетриса в Сети великое множество, наш журнал уже обращался к этой теме (см. СИ #6(39) стр.20, СИ #15(48) стр.21). Из доброй сотни вариантов Тетриса на одном из самых популярных сайтов бесплатного software Download.com мы выбрали один "SuperTetris", показавшийся примечательным многообразием своих функций.

А вот рассказ о его авторе.

Знакомьтесь, Atheer El-Din Mostafa Ahmad. Нашему героя 21 год, он египтянин, живет в Каире, хотя родился в Саудовской Аравии (Atheer в переводе с арабского означает привилегированный или религиозный избранник). Как вы догадались, Афир (нам кажется, что в русской транскрипции его имя должно произноситься именно так) мусульманин.

Афир — студент четвертого (последнего) курса университета Ain Shams University, отделение Компьютерные Сети. Ему нравится программирование, и он хотел бы специализироваться в создании компьютерных игр. Он неплохо владеет Visual Basic, C, C++, Pascal, Visual C. Семья Афира чуть больше среднего — у него есть два старших брата, оба врачи. Папа — декан Колледжа Ислама и арабистики. Мама — преподаватель английского языка. Из домашних животных дома есть только белозынная птичка, что-то типа попугая.

Афир — общительный человек, у него много друзей и подруг. Свободное время предпочитает проводить в Интернете, общаясь с приятелями по ICQ и FreeTel. Ему нравится заводить новые знакомства в Сети. Ну, а вне Интернета Афир не прочь поиграть в футбол, любит слушать музыку, особенно Yanni. Ему нравиться поп, стиль старых песен Мадонны, из современных предпочитает Celine, BSB, BoyZone, Steps и пр., никакого hard rock'a и металла! Афир — неплохой шахматист, по Сети, правда, в шахматах не играет, хотя друзья давно предлагают. Выходные Афир проводит на море, благо в Египте полно прекрасных пляжей — Alexandria, Marina, Ghardaka, Sharm el Shekh...

Компьютер дома у Афира "старенький" — Pentium 166, операционная система Windows 95. Любимый жанр компьютерных игр — стратегия, он любит Age of Empires, HMM, StarCraft, Commandos, Fifa. Иногда поигрывает в Chess Master. Ну и, безусловно, наш ге-

рой — хороший игрок в Тетрис. Ему также нравятся небольшие логические игры (типа Тетриса) и настольные игры. Последние он любит скачивать с Сети, особенно с www.download.com, www.softseek.com и www.winfiles.com. В Интернете Афир любит просматривать юмористические сайты и домашние страницы. Такоже обожает серверы поздравительных открыток. Афир коллекционирует открытки! Еще он любит всевозможные картины природы, особенно цветов, например, www.zworks.com и www.lovingyou.com. Конечно, он часто посещает сайты бесплатного программного обеспечения www.planet-source-code.com, www.codeguru.com и уже упомянутые выше www.winfiles.com и www.download.com.

Свои первые программы Афир начал писать года четыре назад в школе. Вначале это были

пробы на Бейсике, а затем он перешел к созданию небольших компьютерных игр: Connect4, MineSweeper, Chess, Snake. Афир всегда нравился Тетрис, слава Алексея Пажитнова (см. СИ #19(52) стр.64) не давала спать, он давно подумывал о создании собственной версии.

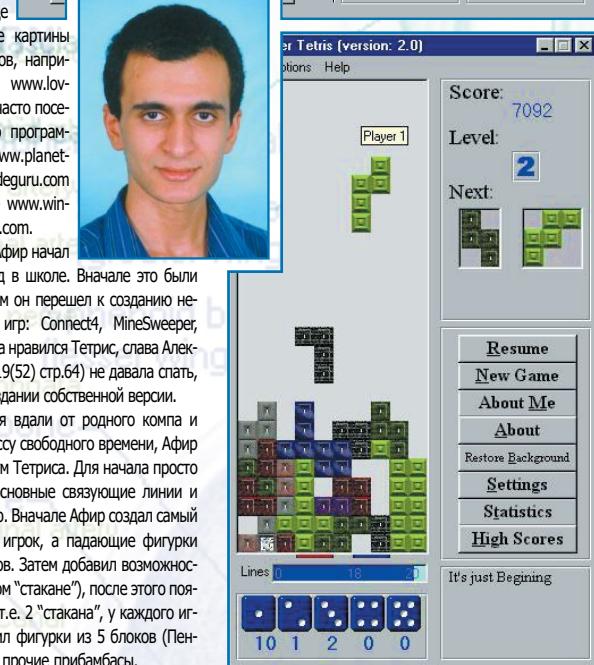
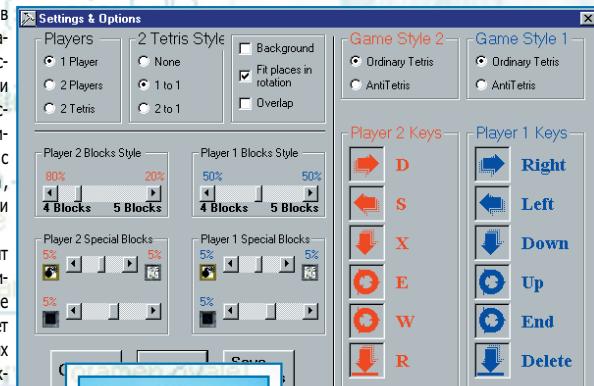
Прошло летом, отдохнув вдвоем от родного компа и имея по этой причине массу свободного времени, Афир начал составлять алгоритм Тетриса. Для начала просто на бумаге, выстраивая основные связующие линии и блоки. Идея захватила его. Вначале Афир создал самый простой Тетрис — один игрок, а падающие фигуры состоят только из 4 блоков. Затем добавил возможность играть вдвоем (на одном "стакане"), после этого появилась опция 2 Тетриса (т.е. 2 "стакана", у каждого игрока свой), потом добавил фигуры из 5 блоков (Пентискс), затем статистику и прочие прибавки.

Собственное творение понравилось Афиру гораздо больше многих других вариантов, в которые ему случалось играть, и он решил, что игра заслуживает размещения в Интернете для всеобщего и бесплатного использования. Сказано — сделано. И вот в августе 1999 года на популярном сайте бесплатного software www.download.com появился новый SuperTetris (версия 1.2). За первые полтора месяца SuperTetris скачали свыше 11 тыс. человек, в первые дни число скачиваний этой игры с сервера доходило до 800-1000 в день. Шесть человек написали Афиру письма с предложениями и комментариями.

Останавливаться на достигнутом не хотелось, и работа над Тетрисом продолжалась. Афир добавил новые функции, многие из которых придумал он сам. В октябре 1999 года вышел в свет SuperTetris 2 (версия 2.0), о которой мы и расскажем поподробнее.

Какие особые функции есть в этом Тетрисе?
1. В SuperTetris можно играть одному и вдвое. Причем вдвое можно играть как на общем поле, так и на отдельных. Соответственно, режимы игры следующие: Single player (один игрок); 2 players (2 игрока на одном поле); 2 Tetris (2 игрока, у каждого свое поле). При этом каждый вправе установить собственный набор падающих фигур.

В режиме 2 players предусмотрена возможность включения/отключения функции overlap, т.е. перекрытия фигур. Во включенном состоянии она позволяет игрокам передвигать падающие фигуры сквозь друг друга.



Режим 2 Tetris подразумевает варианты: 1:1 и 2:1. В первом случае, если вы на своем поле полностью построили линию, и она, соответственно, исчезла, то на поле противника в тот же момент появляется одна незаконченная линия. Во втором случае (2:1) при исчезновении одной завершенной линии на вашем поле у противника появляются сразу 2 недостроенные линии.

2. Падающие фигуры могут состоять из 4-х и 5-ти блоков.

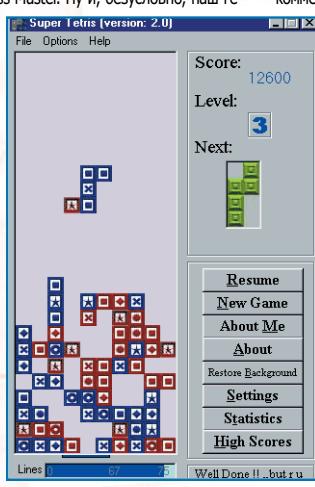
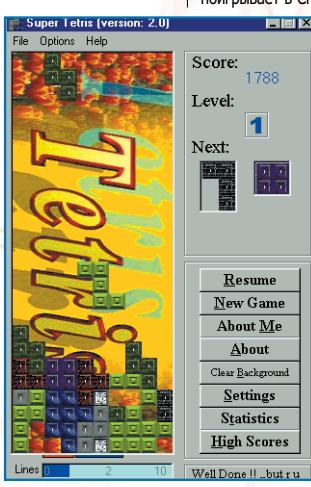
Предусмотрена возможность смешивать в одной игре фигуры из 4-х и 5-ти блоков путем выбора соответственного процентного соотношения падающих фигур. Кстати, эта опция заметно влияет на порядок подсчета очков в игре.

3. Специальные блоки, или "дыры". Афир внес в свою игру сразу три вида специальных блоков, не используемых ранее в Тетрисах.

А) Ghost блок, блок-призрак. Эта фигура может спокойно проходить через все твердые блоки и занимает последнюю дыру в данной колонке. Как вы уже догадались, Ghost блоки используются для латания дыр в "стакане".

Б) Black-Hole блок, черная дыра. Этот блок действует как дыра (т.е. полностью заполненный ряд, содержащий черную дыру, не исчезает), но при этом она не может быть заполнена никаким блоком. Черная дыра исчезает только тогда, когда она закроется блоками со всех сторон. При этом вместе с ней разрушаются и исчезают все 8 близлежащих блоков. Воистину — черная дыра в космосе!

В) Bomb блок, бомба. Разрушает вокруг себя все 8 близлежащих блоков, правда, не разрушает черную дыру. Процентное соотношение числа специальных блоков от



Эксклюзивный издатель на территории России – компания «БУКА»

Меч и Магия VIII

Эпоха Разрушителя



Восьмой эпизод в известнейшей серии игр «Меч и Магия»

Создав своего собственного персонажа из огромного выбора фантастических рас и классов. Вы погружаетесь в колдовской мир Джадама, страну опасностей и интриг. В вашей власти настроить игру под себя и выбрать подходящий уровень сложности: от новичка до могучего искателя приключений. Достигните совершенной силы Меча и силы Магии, сражаясь с ордами ужасных монстров!

Разрушитель снова гуляет по стране... Легендарный путешественник по измерениям Эскатон был замечен в Джадаме, и все Стихии отреагировали на его присутствие. Во всех четырех сторонах света, открылись врата в миры Огня, Воды, Воздуха и Земли, и Силы вырвались из них, неся смерть и разрушение, сметая все на своем пути. Возглавьте команду воителей, призванную спасти мир от хаоса, или бессильно наблюдайте за концом света...

Системные требования: WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4; Процессор 166 MHz; RAM 32 Mb; Видео карта, поддерживающая DirectX 7.0; Занимает 375 Mb на жестком диске; Звуковая карта, поддерживающая DirectX 7.0; CD-ROM 4x

Внимание! Игра может не запускаться с устройств CD-RW

Продукты компании «БУКА» почтой: обращаться по тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

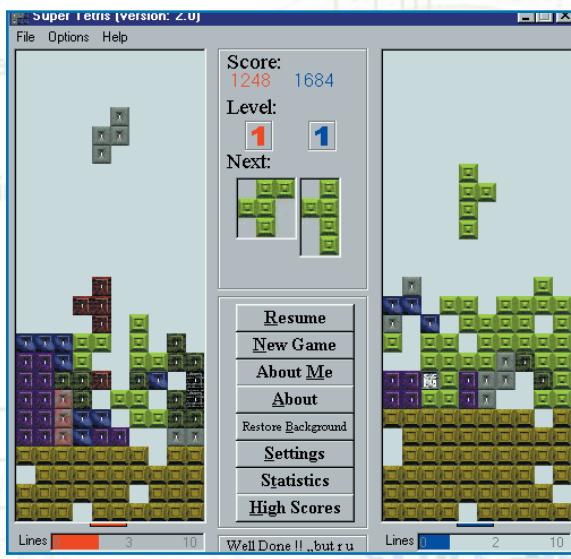
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

2CD

БУКА®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



числа падающих фигур — величина не постоянная и может произвольно (в пределах 0-10%) задаваться игроками.

4. Анти-Тетрис. Эта уникальная функция также является изобретением Афира. Скажем честно, нам эта функция показалась слишком сложной для игры. Она требует повышенного внимания и концентрации. Анти-Тетрис, в первую очередь, — игра не фигур, а отдель-

ных блоков. У каждого блока свой цвет и своя графика. Афир задал для блоков 6 типов графики (кружок, квадрат, полый кружок, звездочка и т.д.) и два цвета — синий и красный. В Анти-Тетрисе исчезновение блоков происходит не как в обычной игре (при полностью заполненной линии), а по другому принципу. Два соседних блока исчезают, если они имеют одинаковую графику, но разный цвет. Например, синяя звездочка рядом с красной звездочкой. Если рядом с синей звездочкой оказались две красные звездочки, то все три звездочки исчезнут и т.п. Анти-блоки уничтожают друг друга, т.е. синие блоки уничтожают красные и наоборот.

Режим Анти-Тетриса заставляет думать во время игры и даже строить стратегии, а не просто механически перемещать падающие фигуры, как в обычном Тетрисе. Анти-Тетрис — очень трудный режим игры. Многим, и в том числе некоторым близким друзьям Афира, он не нравится. А кому-то, возможно, придется по вкусу.

SuperTetris2 содержит и ряд других полезных функций: High scoring (изменение порядка счета по ходу игры), статистика, возможность запоминания установленных опций и др. Найти **SuperTetris2** можно в Интернете по следующим адресам: <http://members.xoom.com/EgyGames/tetris2.zip>, <http://www.zdnet.com> и... на диске, прилагаемом к данному номеру журнала. Если на вашем компьютере отсутствует драйвер msvbvm50.dll, то скачать его можно с <http://fp.freeware.ru/pub/shared/MSVBVM50.ZIP>. На Zdnet.com Афиру предложили переименовать свою игру, так как один SuperTetris у них уже есть. Разработчики сервера присудили игре Афира 4 звездочки из 5-



ти возможных. При этом сообщили, что с удовольствием дали бы все 5, но не смогли разобраться в действии специальных блоков, а Help файл Афир не подготовил. Можем его понять, ведь английский для него, как и для нас, — не родной язык, сочинить текст на нем горой труднее, чем создать игру. Такие вот критерии оценки на Zdnet.com. Не важно, что игра уникальная, главное, что английского Help файла нет.

Пожелаем нашему герою удачи и дальнейших творческих успехов в разработке новых компьютерных игр. Афир будет рад, если вы сообщите ему свое мнение о SuperTetris'е Attheer79@yahoo.com. Да и вообще, пишите. Он — человек общительный, любит получать письма и с удовольствием на них отвечает.

CM-ONLINE

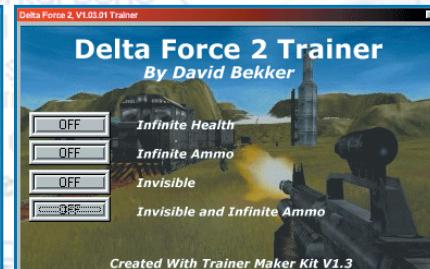
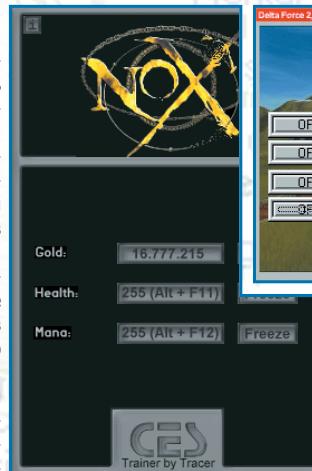
ТРЕНИРУЙСЯ И ЗАКАЛЯЙСЯ!

ра кодов канала в Лету, уступив место тренерам. И это понятно, ведь пользоваться ими оказалось проще и намного результативнее, чем кодами. Причем отпадает какая бы то ни было зависимость от компаний-производителей, которые раскрывают свои секреты только спустя пару месяцев после выхода игры.

Единственный минусом в использовании этих самых "тренеров" (далее — "тренеров") является сложность в обзаведении. Далеко не у каждого есть Интернет, но даже если и есть, то не всякий знает, где их скачать и как с ними работать. Поэтому мы решили сделать небольшой обзор тренеров к самым известным на сегодняшний день играм, а именно: **Nox, Alien vs Predator, Delta Force 2, Might and Magic VIII, Tomb Raider 3: The Lost Artifact** и **Quake III Arena**.

В дальнейшем этот список продолжится...

Все тренеры действуют одинаково. Для их активизации нужно запустить игру, затем выйти обратно в Windows (клавиши Alt+TAB) и только потом запустить тренер. Иначе он, тренер, работать не будет.



Delta Force 2 Trainer
245 Kb
www.avault.com

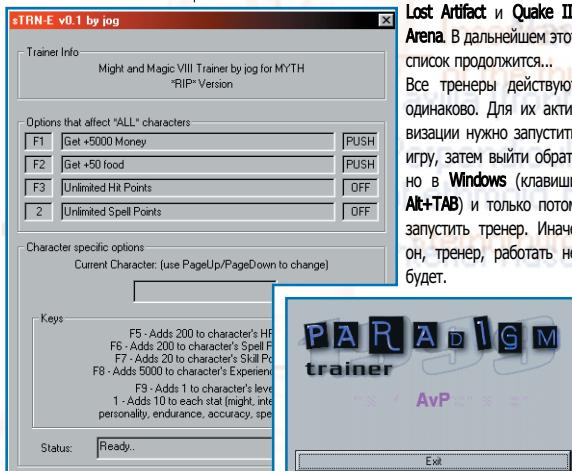
Тренер к одноименной игре **Delta Force 2** от компании **Novalogic**. Работает очень легко. После запуска игры необходимо запустить тренер и уже в нем активизировать все его функции, а именно: режим боя (**Infinite Health**), бесконечные патроны (**Infinite Ammo**), невидимость (**Invisible**).

Might and Magic VIII Trainer
19.2 Kb
www.gameland.ru

Для начала разархивируйте файл **Myth-MM8-Tm.exe** в директорию **Might and Magic VIII** и запустите игру. После чего, используя уже знакомые клавиши ALT+TAB, активируйте тренер и включите в нем нужную опцию.

I) Воздействуют на всех персонажей сразу:

- F1 — Дает 5000 Денег
- F2 — Дает 50 еды
- F3 — Бесконечные жизни (вкл/выкл)
- 2 — Бесконечная мана (вкл/выкл)



тренера нажмите:
Alt+F11 для получения 255 пунктов здоровья,
Alt+F12 для получения 255 пунктов маны.

Для того чтобы здоровье и мана не уменьшались, нажмите на кнопки **Freeze** на окне тренера (**Health** и **Mana**). Там же можно получить 16.777.217 золота (**Gold**).

Paradigm Trainer

14.5 Kb

www.avault.com

Этот тренер предназначен для **AvP (Aliens vs Predator)**.

Во время игры нужно нажать следующие клавиши:

F5 — режим боя (несколько здоровье),
F6 — бесконечные патроны

к Marine,

F8 — бесконечное Pred

Energy,

F9 — бесконечный Pred Spear Gun.



ваш zenon.ru



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

ЗАЯВИ О СЕБЕ В СЕТИ!

Зарегистрируй свой виртуальный сервер -
и Интернет станет доступнее!

Регистрация доменов третьего уровня - бесплатно!

Хорошее имя - половина успеха!

Выбирай любое!

aha.ru host.ru forum.ru hard.ru ok.ru id.ru go.ru ru.ru
finance.ru cinema.ru magazine.ru voyage.ru humor.ru
standard.ru car.ru welcome.ru expo.ru house.ru bit.ru
air.ru ufo.ru

Тел. (095) 250-4629
E-mail: info@zenon.net
<http://www.zenon.ru>

Уникальное снижение цен на услуги Dial Up
для владельцев виртуальных серверов:
Дневной тариф - **1\$**
Ночной тариф - **0.5\$**



II) Воздействуют на определенный персонаж.

Чтобы выбрать персонаж для редактирования, используйте кнопки **PageUp/PageDown** (имя выбранного персонажа появится в графе "Current Character"):

- F5** — Добавляет 200 жизней
- F6** — Добавляет 200 маны
- F7** — Добавляет 20 очков навыка
- F8** — Добавляет 5000 экспов
- F9** — Повышает персонаж на один уровень
- 1** — Повышает каждую из характеристик на 10 (**might, intellect, personality, endurance, accuracy, speed, luck**)

Tomb Raider 3: The Lost Artifact Trainer

11.3 Kb

www.gameland.ru

Разархивируйте файл **Tl3gtm.exe** в директорию игры. После чего запустите игру, нажмите **Alt+Tab** и запустите тренер. Вернитесь в игру и используйте нужные опции:

- F10** — Бессмертие
- F11** — Все оружие и бесконечные патроны
- F12** — Бесконечное использование для всех предметов в инвентаре.

Quake 3 Arena (US)

297 Kb

www.gamehacking.com

Меню этого тренера разделено на 12 столбцов, каждый из которых соответствует одному из игроков. Предположим, что вы играете под седьмым номером, тогда нам, соответственно, нужен седьмой столбец (**Player 7**). С помощью этого тренера можно делать все: поставить бесконечные патроны ко всем видам оружия, включить режим бога и даже заведомо выставить себе 255 фрагов...

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Николай КАРЕЕВ

3D MARK — ТВОИ ЗДАКСЕЛЕРАТОР В ИНТЕРНЕТЕ

Что за жизнь! Каждый год — новая "железная революция". Геймера, купившего ПК, уже через несколько месяцев начинают посеять мысли о неминуемом апгрейде. Еще недавно он хвастал навороченной конфигурацией, а теперь его ПК — "бюджетного класса", свежие игры отчаянно тормозят... В общем, становится ясно: апгрейд неизбежен. Ясен и предмет апгрейда — 3D-акселератор (здесь и далее под термином "3D-акселератор" понимается также и 2D/3D-акселератор). Акселератор все хотят отхватить "как можно круче", и вот здесь начинается самый тяжелый этап — муки выбора. Море сходных продуктов, у каждого — свои плюсы и минусы, причем бывает, что 1 плюс > 2 минусов, а иногда 1 минус > 3 плюсов. Вот и выбирай... Естественно, геймер изучает множество независимых (если повезет) рецензий, посвященных тестированию подобных продуктов, и на основе полученной информации делает выбор. И вот итог — человек, сломленный усилиями

фэнов и маркетологов, добыйт прочтением десятков обзоров, из которых иногда непонятно даже мнение автора о продукте, неуверенно отдал предпочтение конкретному устройству. Теперь, воткнув купленное изделие в компьютер, потребитель пытается понять, угадал он или нет. И снова обращается к тестированию, но на этот раз проводит его уже сам.

Но и тут есть нюансы. Надо выбрать инструмент для тестирования — ведь от него напрямую зависят и результат. Для тестирования 2D — свои тесты, а для 3D — совсем другие. И для каждого — по несколько десятков тестируемых параметров. Правда, в особом тестировании 2D теперь нужды нет, но вот 3D приятно проверять от корки и до корки.

Существует два вида 3D-тестов:

1. Синтетические. Их очень много, начиная со "стандартов" — 3D Win-

bench и заканчивая High-End тестами, которые теперь вполне стали подходить для тестирования потребительских 3D-акселераторов. Основное преимущество таких тестов: вы тестируете то, что нужно (скорость, качество изображения, набор функциональных возможностей и пр.), и получаете конкретный результат в баллах, процентах или простых утверждениях (работает/не работает). Главный недостаток: условия выполнения тестов мало схожи с реальными играми и приложениями вследствие многонаправленности и усредненности.

2. Тесты в реальных приложениях. Это — популярные игры и программы. В этих тестах сразу становится видно, насколько хорошо 3D-акселератор справляется с выбранными играми и программами, благодаря чему можно утверждать, подходит или наоборот не подходит ускоритель к использованию с данной игрой/приложением. Эти тесты — наиболее объективные. Недостаток в том, что вы покупаете 3D-акселератор не для двух-трех игр, а протестировать все игры невозможно.

К недостаткам обоих вариантов можно отнести хитрую политику компаний-производителей, оптимизирующих драйвера видеокарт к... наиболее популярным тестам. Конечно, хотелось бы иметь тест, который оценивал бы все, да еще и объективно. Похоже, претендент появился — речь идет о Direct3D teste 3D Mark от MadOnion.com. Этот синтетический тест дает результаты, получаемые в реальных играх, сочетая при этом функции, присущие модельным синтетическим тестам.

3D MARK 2000

Исторические справки и обзор технологии MAX-FX ищите во врезках, а мы перейдем к описанию тестового пакета **3D Mark 2000**. Продукт может быть скачан с сайта

[MadOnion.com](http://www.madonion.com/download) (www.madonion.com/download), размер его — всего-то около 20 Мб. Для работы потребуется DirectX 7 и... 3D-акселератор, который и будем тестировать. Правда, при установке теста обнаруживается, что пакет требует регистрации, в противном случае он отказывается:

- Проводить тесты на качество изображения.
- Использовать ResultBrowser для просмотра результатов.
- Использовать режим пакетного тестирования.
- Менять разрешение и глубину цвета.

Так что придется зарегистрироваться. Если нет кредитки — бесплатно. Если есть, то — как хотите. Допустим, мы решили эту маленькую проблему и приступили к увлекательному исследованию. Но спешу вас остановить — прежде скачайте с [MadOnion.com](http://www.madonion.com) ResultBrowser весом в 6Мб (5Мб из которых нагло занимают скриншоты в формате BMP). Без него — совсем неинтересно.

В главном меню программы нам предоставляется возможность:

1. Просмотреть информацию о системе. Здесь информация о процессоре, памяти, мониторе, а также о графическом акселераторе и поддерживаемых им функциях.
2. Запустить ResultBrowser2000, если он установлен. В нем осуществляется менеджмент полученных результатов тестирования.
3. Сделать пометки о тестировании.
4. Выбрать тесты.
5. Настроить параметры тестирования: выбрать акселератор, разрешение, глубину цвета, буферизацию, а также оптимизацию под 3DNow/SSE.
6. Настроить немногочисленные опции и установить параметры демо-ролика, такие, как наличие звука и установка циклического воспроизведения (чтобы показывать в магазине, какие крутые компьютеры проходят).
7. Настроить режим пакетного тестирования.
8. Запустить демо-ролик или тестирование.

Финская компания Remedy Entertainment основана в 1995 году. Часть основателей компании до этого в составе Future Crew готовила эффективные демки для ПК, среди которых известная Second Reality. Первая и единственная выпущенная Remedy игра вышла в 1996 году и называлась Death Rally. Затем Remedy объединила усилия с известной — по Duke Nukem 3D — 3D Realms в новом проекте. Так началась не закончившаяся до сих пор разработка игры Max Payne, для которой Remedy создала новый движок — MAX-FX. История же с тестами началась в 1997 году, когда к Remedy обратился крупный европейский издатель компьютерных журналов — VNU Business Publications. Они предложили создать тестовый пакет для тестирования в Direct3D еще только зарождавшихся 3D-акселераторов. Так появился тест Final Reality, выполненный в виде интерактивного демо-ролика. Он работал под DirectX 5 и тестирувал лишь скорость и некоторые 2D и 3D функции видеокарта, но стал чрезвычайно популярен, в основном из-за... красоты. Такой исход понравился Remedy, смекнувшей, как поднять популярность своему новому движку, а заодно и подзаработать денежки. Была сформирована компания Futuremark Corp, в задачи которой входило создание тестов 3D-акселераторов, а подразделение Futuremark — 3D Forge — создавало на заказ демо-ролики на движке MAX-FX. Пока что их два: Principles of 3D (Riva TNT) для Nvidia и Rage Dawning (Rage 128) для ATI.

В 1998 году Futuremark выпустила первый тестовый пакет 3D Mark 99. Он тестирувал многие функции 3D под DirectX 6, а также включал симпатичный демо-ролик. В 1999 году был выпущен 3D Mark 99 MAX — несколько подновленный 3D Mark 99. В конце года Futuremark переименовалась в MadOnion.com, расширив круг выпускаемых тестов: помимо 3D Mark выпускаются еще Video 2000 — первый видеотест — и SYMark 2000 (совместно с BAPCo, предназначенный для тестирования системы в целом — типа Winstone). А последний на данный момент тест из серии 3D Mark — 3D Mark 2000 — вышел в конце 1999 года. Он работает под DirectX 7 и предназначен для тестирования самых современных 3D-акселераторов.



ТЕХНОЛОГИЯ MAX-FX

Многие современные 3D тесты, и Direct3D, и OpenGL, используют особые 3D-движки либо базируются на Native-движках API. 3D-игры тоже используют собственные движки, которые по свойствам мало похожи на тестовые. Производительность же 3D-акселератора напрямую зависит от используемого приложением 3D-движка. Это связано с особенностями архитектуры 3D-чипов и драйверов конкретных видеокарт. Например, Voodoo3 хорошо работают с движком Unreal, а карты на последних чипах Nvidia — с Quake III. В первом случае играет роль архитектура (с заточенным под нее API — Glide), а во втором — оптимизация драйверов. Понятно, что разные движки дают разные скорости на одной и той же ИС. Движки современных игр сложнее многих тестовых и тем более Native-движков. Поэтому хорошие результаты в синтетических тестах не говорят почти ничего о результатах в реальных играх. Использованию же игровых движков в тестах мешают две вещи:

- 1. Никто не будет несколько лет разрабатывать движок для теста, равно как и лицензировать чужой движок за очень круглую сумму.**
- 2. Игровые движки узкоспециализированы — под конкретную игру или жанр (3D-Action). Переработка же движка связана с трудностями.**

MadOnion удалось решить эти проблемы. Она — дочерняя компания Remedy и, соответственно, имела доступ к разрабатываемому движку MAX-FX. А поскольку и программисты в обеих компаниях — одни и те же, то и с доработкой движка особых проблем также не возникало.

Сам же MAX-FX — на данный момент один из самых навороченных и перспективных Direct3D-движков, а потому как нельзя лучше подходит для тестирования игровых 3D-акселераторов. Вот некоторые из его особенностей, которые выделяет Remedy:

1. Radiosity lighting

Одна из самых совершенных технологий 3D-рендеринга, стоящая наравне с Ray Tracing. Основана на поглощении и излучении света объектами сцены. Лучше подходит для рендераинга моделей, чем Ray Tracing, причем она и быстрее.

2. Exit Optimization

Это та самая раскрученная технология порталов, которую обещали в Play. Надеюсь, что на этот раз мы ее все же увидим.

3. Particle systems

Развитая система частиц. Управляется через ParticleFX.

4. Skeletal animation

Скелетная анимация является сегодня лучшим средством анимирования моделей в играх (да и в программах).

К этому можно добавить масштабируемость, поддержку Bump-mapping'a и T&L, а также оптимизацию под 3DNow/SSE и симпатичную графику. В общем, ждем Max Payne...

ТЕСТЫ OVERALL PERFORMANCE

Выявляют общую производительность видеосистемы, а также связи видео-процессор и скорость процессора в двух жанрах: приключенческом (Adventure) и авиасимуляторе (Helicopter). Почему авторы остановились именно на них? Наверное, предполагается, что если захочется протестировать производительность в 3D-шутерах или автогонках, вы воспользуетесь пакетом 3D Mark 99 MAX. Тесты Adventure и Helicopter проходят по 3 раза каждый, соответственно тестируя скорость в 3-х режимах детализации: низком, среднем и высоком, отличающихся в основном количеством объектов и источников света. Оба теста работают на движке MAX-FX. Тест CPU Speed выполняется в среде Adventure и Helicopter при высокой детализации в разрешении 640x480 при 16 битном цвете и при фиксированном FPS. Результат усредненный. По идеи авторов это должно показать скорость процессора в данных играх, но как показывает практика, результаты получаются, мягко говоря, странноватыми.

THEORETICAL SPEED

Набор синтетических тестов на скорость. Тестируются следующие функции:

- Fill Rate — скорость текстурирования. Результат — в Мегапикселях/сек.
- Fill Rate using Multi Texturing — тот же тест, но с использованием мультитекстурирования. Тест подстраивается под возможности блока текстурирования акселератора и может выполняться в режиме битекстурирования, квадротекстурирования и т.д. Результат — аналогично предыдущему.
- High polygon count — скорость обработки геометрии. Выполняется 3 раза: с 1, 4, 8 источниками света. Результат — в Тыс.треугольников/сек. Задействуется оптимизация под специальные наборы команд процессоров или T&L.
- Texture Rendering Speed — скорость растеризации текстур. Используются текстуры размером 256x256 и глубиной цвета 8, 16, 32, 64 бит; соответственно, тест выполняется до 4 раз. Результат — FPS.
- Bump Mapping (Embossing) — тест на объемные текстуры. 1, 2 или 3 прохода, в зависимости от возможностей "железа". Используются текстуры 512x512. Всего до 3-х тестов.

VISUAL QUALITY

Разделены на две группы: синтетические и игровые. Синтетические тесты позволяют определить качество исполнения некоторых 3D-функций ускорителем. В их число входят:

- Subpixel accuracy — субпиксельная коррекция
- Mip-Mapping — текстуры с несколькими уровнями детализации
- Gradient Textures — отображение градиентных текстур
- Multiplicative Blend, Additive Blend, Alpha Blend — режимы альфа-смешения
- Bilinear/Trilinear filtering — билинейная и трилинейная фильтрация
- Texture complexity — отображение текстуры размером 512x512

И тесты качества изображения в Adventure и Helicopter. Полученные результаты тестов можно затем сравнить с эталонными (на Direct3D Software rasterizer), воспользовавшись ResultBrowser.

ДРУГИЕ ФУНКЦИИ

Среди функций 3D Mark 2000 стоит выделить пакетный режим тестирования, который позволяет в автоматическом режиме производить тестирование видеокарта при различных установках разрешения, глубины цвета и т.д. Также в пакете встроена функция публикации результатов тестирования на MadOnion.com и просмотра результатов других пользователей через Online ResultBrowser.

В целом 3D Mark является отличным средством тестирования 3D-акселераторов. Многие компьютерные издания и сайты и у нас, и за рубежом давно пользуются этим пакетом для проведения тестов. Конечно, никто не может претендовать на абсолютную универсальность и объективность, но данные 3D Mark прекрасно дополняют результаты, полученные в иных тестах и реальных приложениях. А с выходом Max Payne будет вдвое интересно сравнить показатели конкретного 3D-ускорителя в teste и в игре. Тем более что MadOnion.com не собирается останавливаться на достигнутом, и вскоре мы должны увидеть следующий продукт из серии 3D Mark.

СИ-ONLINE



Читайте в пятом

HOMEPE Official PlayStation

COVER STORY Syphon Filter 2

НОВОСТИ PS U PS2

RULEZ

TGS

Namco

TTT

RR5

Ghoul Panic

Time Crisis Project Titan

500 GP

Rescue Shot

Mr. Driller

XUT

Final Fantasy 9

В РАЗРАБОТКЕ

Gekido

Star Ocean 2

Muppet Race Mania

ОБЗОР

FI 2000

Road Rash Jailbreak

Rollcage Stage 2

Shadow Madness

Theme Park World

Rally Championship

Urban Chaos

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Fear Effect walk

Tomorrow never dies

КОДЫ

ПИСЬМА, ГАЛЕРЕЯ

Платформа: PC
 Жанр: real-time стратегия
 Разработчик: GCS Game World
 Издатель: Руссобит-М
 Онлайн: <http://www.russobit-m.ru/anons/kazak/index-1.htm>
 Дата выхода: осень 2000 года
 Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98

КАЗАКИ

В

сегда был уверен в том, что мне хорошо известны наиболее перспективные проекты или, по крайней мере, все те находящиеся в разработке игры, которые способны оказать реальное влияние на развитие игровой индустрии в общем. Теперь я вынужден признаться в том, что это не так. Виновником торжества оказалась украинская команда GCS Game World со своими "Казаками", известными на Западе как *European Wars: Warlord's Style*.

Дмитрий Эстрин

Do недавних времен я разделял достаточно распространенное мнение о том, что нам готовится некий клон Age of Empires. После ознакомления с бета-версией игры стало окончательно понятно, что это не так.

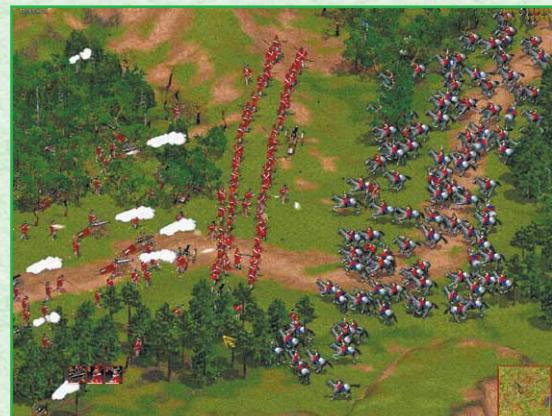
Начнем с того, что Microsoft совершил крупную ошибку, если даст добро на разработку Age of Empires III. Эпоха империй закончилась. Соперничать с GCS Game World вряд ли окажется под силу даже Ensemble Studios. Говорю я так потому, что игру, пусть и не ее финальную версию, я уже видел и смог оценить те без пяти минут революционные достижения разработчиков, которые лично на меня произвели совершенно неизгладимое впечатление.

"Казаки" — это глобальная, историческая стратегия в реальном времени, посвященная всем без исключения крупным сражениям, имевшим место в Европе в XVI-XVIII века. Игра может считаться оригинальной хотя бы по той причине, что ничего подобного еще никто не делал. Разработчики необычайно тщательно подошли к

жир, Англия, Венеция, Испания, Нидерланды, Польша, Португалия, Пруссия, Пьемонт, Россия, Саксония, Турция, Украина, Франция, Швеция. Такой расклад обещает нам весьма разнообразные компании, в которые, по словам разработчиков, войдут такие исторические события, как Семилетняя Война, революция в Англии, война Речи Посполитой с Россией, Северная Война и еще восемь десятков восстаний, сражений и войн, имевших место в реальном прошлом. Звучит все это невероятно аппетитно.

Что представляет собой сама игра? На первый взгляд развитие игрового процесса чрезвычайно напоминает Age of Empires. Стандартная цепочка: сбор ресурсов, исследование территории, война. На самом деле игровые принципы, цели самым серьезным образом отличаются от Microsoft'овского хита. Если в Age of Empires нужно было сделать все, чтобы уничтожить своего противника, не дав ему уничтожить себя, то в "Казаках" все несколько сложнее.

Начинается все со строительства самых важных зданий, сбора ресурсов и увеличения численности простых работников. Все, как обычно, не правда ли? Но чтобы дать представление, с какой игрой мы имеем дело, можно добавить, что уже на этом первом этапе нам понадобится 50-60 работников. Отчасти это объясняется тем, что кроме продуктов сельского хозяйства и дерева нам придется добывать золото, камни, железную руду и уголь. Кого-то такое разнообразие может отпугнуть. И все-таки разработчикам удалось сохранить игровой баланс, при котором запутаться в хозяйственной части "Казаков" представляется крайне затруднительным занятием.



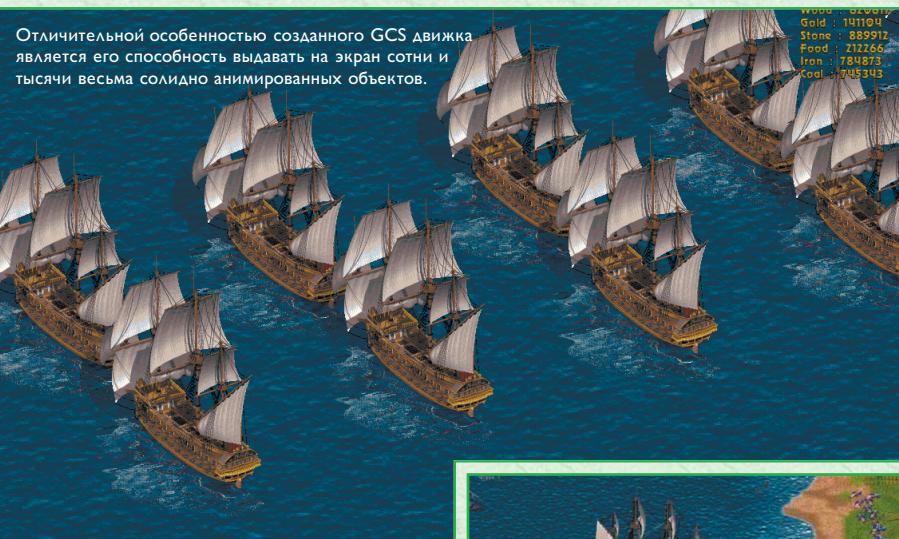
Отстраиваем мы, на самом деле, не базу и даже не город. Скорее, это похоже на миниатюрную модель целого государства. Возможно, виноваты огромные карты, на которых как-то очень хорошо ощущаются границы своих земель, спорные территории и земли своего потенциального противника. Именно поэтому до того чтобы выживать своего соседа всеми возможными способами еще далеко. Во-первых, еще можно развиваться, во-вторых, ресурсов для этого вполне хватает. Стычки случаются, но они не слишком принципиальны и несут, скорее, идеологический характер. Эдакая прора бла сил. Ну, подумаешь, завалил ты сотню мушкетеров, ну, у тебя сотню стрельцов завалили... Мелочи. То есть какое-то стратегическое значение имеет каждое сражение, но непропорциональные ситуации на данном этапе не возникают. И только



воссозданию сравнительно небольшого исторического отрезка, уделив внимание незначительным, на первый взгляд, деталям. Не многим, думаю, известно, чем польский пикнер отличается от саксонского мушкетера, а, главное, каким образом можно обозначить эти различия в самой игре, если абстрагироваться от стандартных характеристик (атака/броня/скорость). Хватит, однако, общих фраз, перейдем к фактам, которые посвященного должны привести в состояние транса.

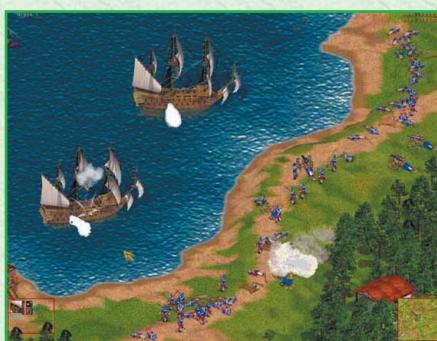
В "Казаках" игроку будет доступно 16 государств. При этом они будут отличаться друг от друга архитектурой, войсками, не говоря уже о каких-то дополнительных особенностях вроде уникальных агрейдов и измененной стоимости определенных юнитов! Отличить Россию от, скажем, Швеции не составит никакого труда для любого нормального человека. Попробуем перечислить все государства на одном дыхании. В алфавитном порядке, чтобы никто не обиделся: Австрия, Ал-





ко когда технологическая мощь достигает определенных высот, когда одному из игроков удается сформировать по-настоящему внушительную армию, начинается последовательная стратегическая операция, которая может занять крайне неопределенное время. За это время военное преимущество может неоднократно перейти от одной стороны к другой. Достаточно маленькой ошибки, достаточно просто не учсть складки местности, чтобы в одну минуту погубить сотни своих солдат. На этот раз оборона, кстати, перестала быть панацеей. Продолжительной артиллерийской атаки при поддержке с моря не выдержит ни один противник, какие бы толстые стены он не возвел и как часто он не расставил бы по периметру своих земель башни. Хорошей обороны без хорошей контратаки в нужный момент быть просто не может. Тщательно же спланированная осада — это всегда очень правильный ход. И еще один такой очень милый нюанс. Разрушать здания и стены пикинерами или крестьянами, что, кстати, достаточно часто практиковалось в Age of Empires, не получится. Вообще, конечно, меня всегда интересовал чисто технический процесс, завершающийся тем, что крепость, по которой в течение пусть и достаточно длительного времени долбил кулаком маленький человечек, загорается и взрывается.

Движок, который изобрели разработчики GCS Game World, должен произвести настоящий переворот в real-time стратегиях. Возможно, цифры, которые я успел привести в статье, уже вызвали у вас какое-то удивление. Если нет, то, думаю, что у вас все еще впереди. Итак, в "Казаках" на одной карте может действовать до 8000 юнитов. Если среди читателей есть те, кто не в состоя-



нии оценить масштаб решения разработчиков, сообщаю — это чудовищно много! Ни в одной real-time стратегии ничего подобного не было. Думаю, что в бета-версии проверить ограничение (если это, конечно, можно назвать ограничением) на количество юнитов мне так и не удалось, однако заставить тормозить не самую мощную машину у меня никак не получалось. Age of Empires II для примера в этом отношении вызывает значительно больше негативных эмоций.

Что касается графики, то скриншоты перед вами. От себя добавлю лишь, что дым, взрывы и горящие здания выглядят просто восхитительно. Подробно описывать красоту пейзажей, внушительные толпы солдат, детализированные корабли, проработанную архитектуру, анимированную воду, а также реалистичную физику, 350 апгрейдов, 75 видов юнитов и несколько видов их построения пока не буду. Однако обещаю, что к "Казакам" нам еще придется вернуться в куда более обстоятельном разговоре.

СМ PREVIEW



КОМПЬЮТЕРНЫЙ

САЛОН

ФОРМОЗА
www.formoza.ru

Документы компании от

Asustek
ATI
Creative
Diamond
Event
Evolution
Guillemot
Hitachi
Pinnacle
Roland
STB
Terratec
Turtle Beach
Yamaha

action
arcade
logic
RPG
simulator
sport
strategy
guest

ИГРОВЫЕ СТАНЦИИ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН

ФОРМОЗА

www.formoza.ru

Москва, Б. Трехсвятительский пер., д. 2, стр. 1000, эт. 1, магазин № 1000, тел. (095) 728-4004

широкоформатный выбор

многофункциональных компьютеров

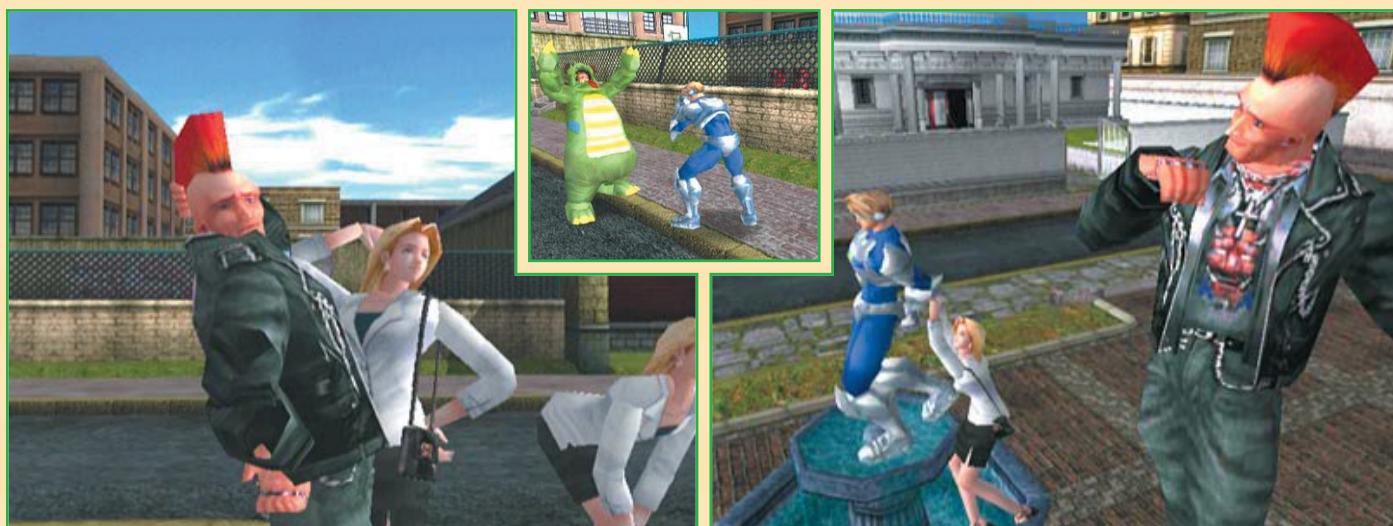
широкий выбор мультимедийных

приборов

широкий выбор мультимедийных

Платформа: Dreamcast
Жанр: action/RPG
Разработчик: Rent-a-Team
Издатель: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/rentahero
Дата выхода: 25.05.2000

RENT-A-HERO NO.1



Д

Борис Романов

аже после посещения Tokyo Game Show первый проект отпочковавшейся от Sega AM2 команды Rent-a-Team, руководит которой один из продюсеров Shenmue, для большинства журналистов так и остался загадкой. С одной стороны, он не смог произвести особо сильного впечатления (к тому же Sega для этого особо и не старалась), сопоставимого с тем шоком, который мы испытали, скажем, от знакомства с Jet Set Radio, Metropolis Street Racer или Phantasy Star Online. Но с другой стороны, ничего плохого об этом интересном проекте никто сказать также пока не сумел.

А произошло это скорее всего потому, что в своем проекте *Rent-A-Hero No. 1* команда его разработчиков попыталась объединить комедийный сюжет с основами игрового процесса довольно серьезной и стильной сетевой драки Spikeout, что, в конце концов, и привело нас к определенному замешательству. Также при знакомстве с этой игрой нам не стоило забывать и о том, что данный проект создается в первую очередь для фанатов Sega и поклонников оригинального Rent-A-Hero для шестнадцатичиповой Mega Drive, которых, как выяснилось, в Японии имеется неприлично большое количество. Последнему факту мы лично нашли реальное подтверждение, когда буквально на наших глазах за два месяца до выхода в свет описываемой здесь игры японские игровые магазины прекратили принятие предварительных заявок на ее покупку. Вот такие вот дела.

Но если Sega Freaks готовы покупать новый Rent-A-Hero всего лишь благодаря его названию, то для нас, согласитесь, этого мало. Более того, нам даже недостаточно знать того, что ее делает продюсер Shenmue, программисты и дизайнеры Spikeout, а музыкальное сопровождение к ней пишет автор музыки к таким играм, как Space Harrier, Outrun, Afterburner и Power Drift. Знание последних фактов, безусловно,

греет душу, однако на одних титрах, в которых перечисляются знаменитые в игровых кругах фамилии, игру не вытянешь. Тем не менее, скорее всего именно благодаря этим фамилиям мы и обратили свое драгоценное внимание на этот несомненно странный проект.

А то, что эта игра, мягко говоря, относится к категории "странных" игр, заметно уже после знакомства с ее скриншотами. И именно благодаря им мы уже давно поняли, что в *Rent-A-Hero No 1* разработчики поставили себе задачу перевести классический японский комедийный телесериал в формат видеоигры, а не создать очередную трехмерную игру жанра action/adventure. Увидев же *Rent-A-Hero* в действии, мы смогли лишь подтвердить все свои опасения.

Итак, в *Rent-A-Hero No 1* нам предложат сыграть за обычного японского шестнадцатилетнего парня, наделенного сумасшедшим чувством юмора, по имени Tarou Yamada. Случайно набрав неправильный телефонный номер, ему удается связаться с таинственной организацией SECA, которая почему-то решает выслать ему специальный боевой костюм,

одев который, он сможет превратиться в супергероя *Rent-A-Hero*. Самое интересное, что главный герой может прогуливаться по трех-

мерным улицам вымышленного города, в котором происходит действие этой игры, разговаривать с прохожими и делать прочие вещи как в костюме супергероя, так и в своем обычном виде. Вот только не одев этого самого костюмчика, Tarou Yamada, естественно, не сможет победить ни одного злобного бандита. Нося же его долго он, к сожалению, также не может по той причине, что в нем могут закончиться батарейки. В общем, бред да и только.

А теперь перейдем к самому главному, а именно к тем частям этой игры, которые действительно вызывают не-поддельный интерес. Как уже было сказано выше, описываемая здесь игра относится к жанру трехмерной (комедийной) action/RPG. И это, на самом деле, не пустые слова. В ней, как и в любой другой игре этого жанра, вам придется решать головоломки, общаться более с NPC, а также принимать участие в боях. И именно они, родимые, и вызывают у нас наибольший интерес. Боевая система *Rent-A-Hero No 1* (а также управление героям, работа камеры и прочая техническая ерунда) полностью повторяет собой аналогичные аспекты трехмерной сетевой драки Spikeout, которая пока доступна игрокам только на игровых автоматах. Эта боевая система является одной из самых продуманных, доступных и удобных в жанре по-настоящему трехмерных драк. В ней задействовано как автоматическое наведение на ближайшего противника и принудительное наведение на нужного вам врага, так и легкая система комб и, самое главное,

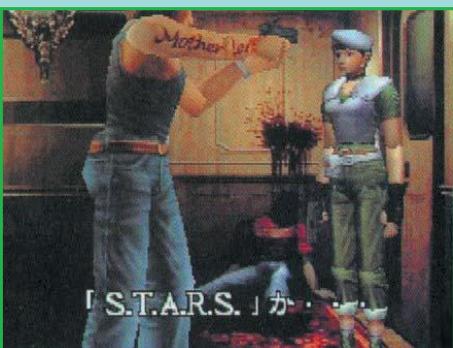
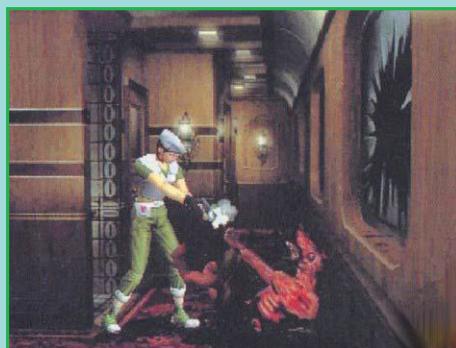
многоуровневая система атак, позволяющая игрокам, находясь в обороне, "заряжаться" для проведения одного из четырех видов суперприемов. Так что если за сюжет, головоломки и дизайн нам еще можно в этой игре поволноваться, то по поводу ее боевой системы мы не можем сказать абсолютно ничего плохого. Ну а какой же на самом деле станет игра *Rent-A-Hero No 1*, мы сможем узнать уже в конце мая этого года. Именно тогда мы и сможем оценить на практике то, на что же действительно способны бывшие сотрудники Sega AM2, оставленные без внимания гениального Yu Suzuki.

CN PREVIEW



Платформа: Nintendo 64
 Жанр: action/adventure
 Издатель: Capcom
 Разработчик: Capcom
 Онлайн: www.capcom.com
 Дата выхода: лето 2000

RESIDENT EVIL ZERO



В этом году две новые платформы, а именно Dreamcast и PlayStation 2, будут все еще находиться в стадии своего становления. Соответственно, продать созданную для них игру внушительным тиражом будет совсем не просто. С другой стороны, большинство проектов с громкими именами, разработанные для платформы Nintendo 64, до сих пор продолжают расходиться по всему миру просто в гигантском количестве. А это значит, что для жаждой до легкой наживы компании Capcom открылась новая возможность заработать побольше денег.

Борис Романов

И этой возможностью она не постесняется воспользоваться уже этим летом, выпустив для Nintendo 64 оригинальную игру из серии Resident Evil, из которой мы наконец-то узнаем всю правду о полюбившихся нам зловещих мертвецах. Именно в этой игре, названной ее создателями **Resident Evil Zero**, мы сможем лицезреть всю предысторию нападения на Raccoon City толп зомбаков, мутнировавших собак и прочий мерзости. И именно после выпуска в свет **Resident Evil Zero** мы сможем констатировать тот факт, что страшный и ужасный Capcom, наконец-то, прекратил свою вражду со своей любимой (в прошлом и, наверное, в будущем) компанией Nintendo.

Оставив же в стороне разговоры о политике Capcom на рынке игровых приставок, стоит, наверное, поговорить и о самой игре, тем более что в ней, как это ни странно, Capcom даже попыталась несколько изменить привычную нам формулу Resident'a и привнести в него сразу несколько полезных нововведений, о которых уже давно просили фанаты.

Начнем с того, что в **Resident Evil Zero** наконец-то исчезли ящики для хранения предметов!!! А если принять во внимание то, с каким упорством Capcom до последнего времени пыталась ничего не менять в своем самом популярном сериале, то эту новость можно смело назвать настоящей сенсацией. Осталось еще Capcom отказаться от использования печатных машинок для сохранения игры,

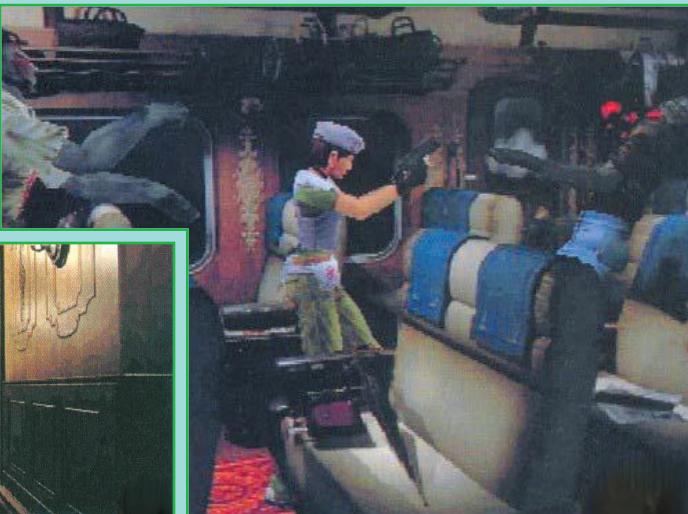
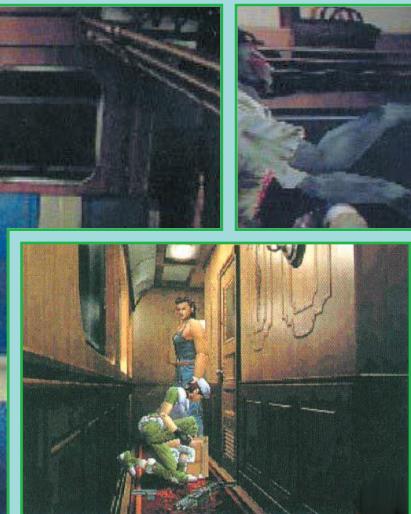
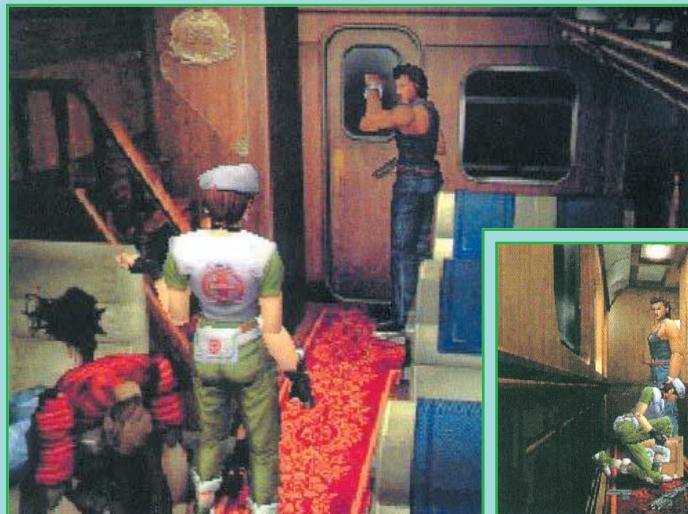
но эту просьбу, боюсь, они исполняют только лет так через десять, так что вернемся к основной теме нашего доклада. Итак, отказавшись от использования пресловутых ящиков, Capcom, тем не менее, не снял с игроков ограничение по количеству переносимых с собой предметов. А теперь внимание: в **Resident Evil Zero** нам дадут возможность положить ненужный предмет в любое удобное для игроков место. И за это стоит сказать Capcom отдельное спасибо. Но и на этом сюрпризы от самого консервативного издательства на свете не заканчиваются. Как и в любом другом Resident'e, в Zero нам предоставят возможность управлять двумя героями. В данном случае все идет к тому, что нам даже позволят менять этих персонажей "на лету", хотя эти слухи Capcom пока не подтверждает (но и не опровергает). Да, кстати, стоит сказать несколько слов о персонажах. Главным героем игры станет девушка по имени Rebecca Chambers — новичок в команде S.T.A.R.S., которой придется первой столкнуться с бешеными зомбаками. Вторым же героем игры станет Billy Cohen — бывший десантник, обвиненный в массовых убийствах и сбежавший незадолго до начала игры из-под охраны при транспортировке его в тюрьму. Как эти два персонажа оказались вместе, мы пока не знаем, однако по одной из версий Billy Cohen'у как раз удалось сбежать от охраны в том месте, где и будет происходить большинство событий описываемой здесь игры. Этим местом, кстати говоря, яв-

ляется находящийся в движении поезд. И вот на этом пресловутом поезде мертвецов нам и предлагает прокатиться летом 2000 года страшный и ужасный Capcom.

Что же касается графики и прочих технических деталей, которых я не коснулся чуть выше, то здесь можно сказать лишь следующее. **Resident Evil Zero** выглядит, управляет и играется точно так же, как **Resident Evil 2** на Nintendo 64, PC или Dreamcast'e. Иными словами, это далеко не шикарная **Code Veronica**, но уже и не пикселизованный **Resident Evil** для оригинальной PlayStation. И несмотря на то, что версия этой игры, представленная на Tokyo Game Show, немного подтормаживала, у нас имеются все основания для того чтобы надеяться на то, что это будет в конце концов исправлено.

В общем, как ни крути, но на платформе Nintendo 64 вскоре появится еще один эксклюзивный суперхит, о котором многие еще полгода назад не могли даже и мечтать. Это, конечно, не четвертая часть всеми любимого сериала, да и не та игра, ради которой можно было бы в 2000 году купить себе Nintendo 64. Тем не менее, владельцам N64 и этого будет достаточно для получения максимального удовольствия. А там, глядишь, уже и до выхода в свет долгожданного **Dolphin'a** останутся буквально считанные дни.

СИ PREVIEW



Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Activision
Разработчик: Raven Software
Требования к компьютеру: Pentium 200, 48 MB RAM, Win'95/98
Онлайн: <http://www.ravensoft.com/sof.shtml>

SOLDIER OF FORTUNE



описывается несколькими словами. Джон Муллинс в качестве одного из сотрудников засекреченной американской спецслужбы должен найти четыре похищенных атомных бомбы, а также предотвратить зловещие планы террористов, ответственных за похищение. В общем, в очередной раз спасаем мир, господа.

Насколько я понял, в засекреченной американской организации работают еще два парня, с которыми нам достаточно часто приходится сталкиваться. Почти NPC. Почему почти? Ну представьте себе, бежим мы по какому-нибудь перманентно разрушающему заводу в Африке. Все взрывается, падает, заблудиться невозможно — все просто замечательно. Вдруг впереди возникает классическая пропасть, заполненная лавой. Что делать? Как перебраться? Кнопка? Рычаг? Рискнуть и прыгнуть? Не суетитесь, наш напарник на другом берегу подвинет платформу, по которой можно без проблем переправиться, и тут же куда-то убежит. Что касается отстрела врагов, то это целиком ваша специальность, наш дорогой друг занимается этим лишь в мультиках. Проявляется наш напарник в самых неожиданных местах. Например в канализациях и иракских самолетах. Самое удивительное, что он всегда и буквально везде оказывается раньше несчастного Джона Муллинса. Впрочем, ближе к концу игры нашего напарника саморучко пристрелит Сергей Деккер. Есть у нас еще один помощник. Сидит он в законспирированном штабе засекреченной организации и вылезает из нее, если судить опять же по мультикам, только для того, чтобы выбросить мусор. Основная его цель втолковывать нам, почему после Сибири нам весьма непоследовательно приходится отправляться в Ирак. То есть обеспечивать логическую связку между уровнями, которые, в принципе, логически не особенно связаны. Вроде бы с NPC покончено... Хотя нет, в токийском туалете один японец расскажет нам секретный код, который открывает дверь в главный офис японской мафии. Теперь, по-моему, совсем все.

S

Дмитрий Эстрин

Soldier of Fortune Half-Life вышел достаточно давно, многие его уже начали потихоньку забывать, поэтому Soldier of Fortune заслужить особенное внимание не за что. Разве что только за движок Quake II, которому исполнилось уже три года. Все бы ничего, но с некоторыми технологическими проблемами разработчикам так и не удалось справиться. Многие, впрочем, жалуются на то, что играть скучно, но это, знаете ли, явление временное. Строго говоря, Soldier of Fortune — это обычный, классический 3D-action с многочисленными наворотами.

Хотя еще некоторое время назад я был уверен, что нам стоит ожидать именно Half-Life. В смысле — это достойного преемника. То есть нечто такое сверхинновационное с адвентурно-кинематографическим налетом. Воображение уже рисовало гигантский, тщательно проработанный уровень, массу NPC, тучу неожиданностей по ходу игры и невероятное разнообразие оружия, монстров и архитектуры. В результате все получилось не так. Точнее, не совсем так. Soldier of Fortune — это не столько Half-Life, сколько Sin. Суть состоит в том, чтобы мы быстро бегали, быстро стреляли и ни на что другое не отвлекались. Разве что только на сюжет. Но только чуть-чуть. В остальном в игре есть все, что привлекает любителей 3D-action'ов — сумасшедшая динамика, кровь и сравнительно простые уровни. Насколько это хорошо, мы сейчас разберемся.

Поскольку в Soldier of Fortune сюжет все же играет определенную роль, начнем с него. Представьте себе то, что главного героя зовут Джон Муллинс, имеет некоторое значение. Это не вымышленный персонаж, а вполне реальный человек, а кто он такой, вы можете узнать из врезки к этой статье. В принципе сюжет Soldier of Fortune не имеет практически ничего общего с биографией американского супермена. В реальности Джон Муллинс никогда не сражался с террористами в Сибири, никогда не пытался похитить соратника Саддама Хусейна и не убивал ногой Деккера с крайне подозрительным именем Сергей. В общем, как вы уже могли догадаться, Soldier of Fortune не особенно похож на симулятор спецназа. Разве что только игровая стилистика да некоторые виды оружия, которые, впрочем оставляют достаточно вопросов относительно реалистичности своих характеристик, слегка напоминают о симуляторах спецназа. В принципе сам сюжет крайне прост и



ДОСТОИНСТВА

Технология рендеринга полигонных моделей, достаточно разнообразные уровни, простота прохождения игры и, что удивительно, неплохой сюжет, реализуемый в процессе прохождения.

НЕДОСТАТКИ

Первые несколько уровней никуда не годятся, от обилия крови, как ни странно, начинаешь уставать, серьезные ошибки в дизайне, заметные технологические ограничения.

P E 3 Ю M E

Игра для того, чтобы отдыхать и ни о чем не думать.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





А как же обещания разработчиков относительно толп NPC, с которыми мы будем постоянно сталкиваться? Толпы есть. Например, в Багдаде. Никакой помощи от них вы не дождитесь. Единственное их назначение бегать с поднятыми руками и что-то такое там бормотать. Самое прикольное то, что каждого из них можно легко пристрелить. Зато если вы будете тренироваться в метании ножей на мирных американцах в Нью-Йорке, миссия сразу же закончится не в вашу пользу. Вот такая вот идеологическая неувязочка...

Вообще-то обычно игры делают таким образом, чтобы начало было обязательно интересным. А дальше уже как получится... Кто-то, дай Бог, втянется, кому-то и так надоест, а остальные, быть может, внимания на бездарную середину и концовку все равно не обратят. С этой точки зрения *Soldier of Fortune* игра уникальная. Господа, признайтесь честно, кому-нибудь понравился уровень из демо-версии игры? Напоминаю — нью-йоркское метро, выполненное в коричневых тонах и пред-

ставляющее собой бедный, изредка разветвляющийся коридор. Может поклонников юмора *Duke Nukem 3D* повеселил туалет, в котором тусовались бандиты с заложниками? Или, быть может, впечатлила короткая поездка на крыше поезда? В общем, это — самый что ни на есть первый уровень в игре. Все бы ничего, но дальше не лучше... Любительская Югославия и однообразно заснеженная Сибирь... Возникает законный вопрос: где были дизайнеры? Первые несколько уровней сделаны абсолютно неправильно со всех точек зрения. Они невероятно бедны, затянуты и дают повод гово-

рить о том, что в *Soldier of Fortune* играть скучно. Самое удивительное, что дальше все-таки становится интереснее, и к большинству следующих уровней придраться достаточно сложно. Вполне приемлемый Багдад, вновь Нью-Йорк, мрачноватый, но все-таки очень стильный африканский завод, замаскированный под скотобойню, яркий и чуть-чуть сумасшедший Токио, великолепная Басра и готический замок в Гановере — прямо скажем, местами впечатляет. Зачем разработчики засунули в начало игры самые неудачные уровни, нам остается только догадываться.

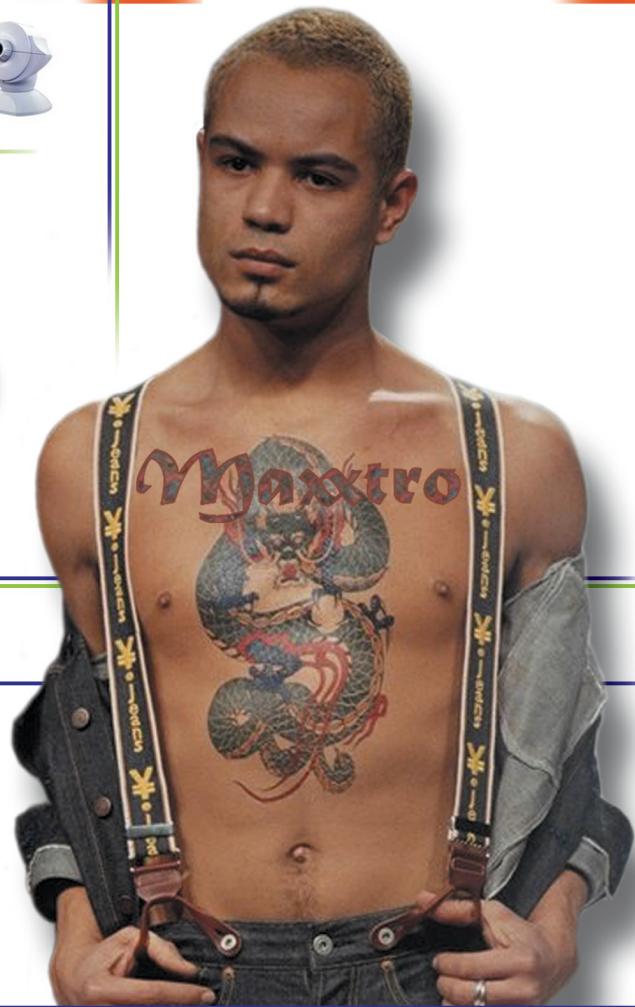
Проходит игра достаточно легко, по крайней мере сама структура уровней просто не позволяет нам надолго задержаться в каком-то месте. Никаких ненужных ответвлений, тупиков и излишне усложненных головоломок. Поиск ключей, разумеется, отсутствует. Запертые двери, как правило, открываются с помощью простого



Maxxtro

Максстр'емальное удовольствие.

Твой стиль.





нажатия кнопки. Очень радует то, что кнопки на всех без исключения уровнях одинаковые — ни с чем не перепутаешь. Возмущает только огромное количество запертых дверей, которые в принципе открыть нельзя. Если они нужны для того, чтобы сбивать игрока с толку, то дизайнеры могут считать свою миссию выполненной. По ходу прохождения *Soldier of Fortune* я подсел всего на одной-единственной головоломке, банальной и примитивной. Не открывалась какая-то дверь. Облизал весь уровень, по периметру его обошел в поисках секретной кнопки, попытался какими-то окончательно левыми путями обойти идиотское препятствие... Вывяснилось, что нужно было отстрелять замок. Грандиозно! А зачем тогда вообще существуют на уровнях кнопки, отпирающие двери? Иногда ведь у нас не только пистолет есть, но и ракетомет... Короче, применение логики в процессе прохождения *Soldier of Fortune* противопоказано. Интуиции и примитивных рефлексов достаточно. В принципе, очень часто для того, чтобы продвинуться дальше, приходится что-то взрывать. Иногда это абстрактное «что-то» взрывается само по себе. Перекрыли кран — взорвалась труба и открылся проход. Мне эта простенькая идея чрезвычайно понравилась.

Несколько слов о пресловутых кинематографических вставках. Безусловно, они есть, безусловно, они нужны, и, безусловно, ради них стоит смириться с некоторыми неудобствами. Чего стоит только погоня за лидером преступного клана в Нью-Йорке! Наши враги в положенных местах в положенное время переворачивают столы, картино убивают заложников и слегка искусственно падают с балконов, обязательно ломая перила. В общем, ведут себя как среднестатистические актеры среднестатистических боевиков. Согласитесь, однако, что «заскриптовать» каждого врага, с которым мы должны встретиться по ходу игры, нереально. Поэтому приходится смириться с тем, что они постоянно вылезают у нас из-за спины, мате-

Джон Муллинс родился в 1942 году в Оклахоме. Сразу после окончания школы поступил на службу в армию США. Сначала был парашютистом, потом стал медиком в спецназе. Первые шесть месяцев отслужил в команде «А» во Вьетнаме. Призванный в качестве второго лейтенанта пехоты в 1964 году Муллинс прошел специальный курс обучения в стрелковой школе, затем в 1966-67 годах он вновь служил в команде «А» во Вьетнаме, однако на этот раз в качестве офицера группы наблюдения.

Вернувшись в США капитаном, Джон Муллинс продолжил обучение. Фактически все семидесятые он выполнял тренировочные и специальные миссии в Европе, Африке, Центральной и Южной Америке, а также на Ближнем Востоке.

Вернувшись в 1981 году в США, Джон Муллинс предложил свои услуги правительству и частным лицам. Около трех лет он выполнял вполне конкретные миссии, в частности был телохранителем VIP, участвовал в операциях по спасению заложников, а также руководил наиболее сложными операциями, оказывая помощь иностранной полиции и военным.

В 1990-м основал компанию Longbow Incorporated, которая специализировалась на производстве боеприпасов. Торговые сделки осуществлялись как в США, так и по всему миру. Несколько позже Джон Муллинс учредил еще несколько организаций, которые использовались армией и полицией для тренировок.

В 1991 году Муллинс опубликовал свой роман «Дни огня» (*Days of Fire*). В 1997-98 гг. принимал участие в телепостановках *Soldier of Fire*.

риализуются в совершенно недоступных местах и вызывают постоянную готовность к нашему появлению. В общем, ведут себя как заправские привидения.

Искусственный интеллект? Есть здесь такой. На высоких уровнях враги охотно катаются по полу, прыгают и прячутся за стену, при этом иногда у них это получается очень красиво и кстати. Но и здесь без ляпов не обошлось. Случается такое, что наши враги втыкаются в невидимую преграду и в тщетной попытке сдвинуться с места перебирают ногами. Иногда в качестве преграды выступает сам Д. Муллинс. Про углы я вообще не говорю.

Ладно, давайте перейдем к самой любимой теме, которую проигнорировать нельзя даже в порядке оригинальности. *Soldier of Fortune* — действительно безумно кровавая игра, более того, безумно жестокая. При этом жестокой она остается и тогда, когда Сергей Деккер садистски убивает нашего напарника, и тогда, когда сам Деккер оказывается расслаблен на две совершенно независимые половины. Откровенные анатомические подробности разработчики все-таки моделировали не стали, но крови, мяса и всего прочего достаточно. Нашим врагам можно отстреливать руки, ноги и головы. Можно метким выстрелом выбить у них из рук оружие, и тогда они будут умолять о пощаде. Если врагов ранить, то они своим дальнейшим поведением продемон-





стрируют вам, в какую часть тела вы им попали. Если в ногу, например, то будут активно хромать. Надо признать, все это просто замечательно, но порой кажется, что разработчики принимают тебя за настоящего извращенца, которому главное — отстреливать обе ноги за раз, а потом ножом отсечь голову у обездвиженного тела. Я, конечно, не такой специалист, как уважаемый Джон Муллинс, консультировавший разработчиков, но хотелось бы выразить свои сомнения относительно того, что выстрелом из девятимиллиметрового пистолета можно легко отстреливать человеческие конечности. Опять-таки я не против невинных фантазий разработчиков, но зачем тогда нужно было кричать о невероятной игровой реалистичности? Вообще то, что по большей части происходит в *Soldier of Fortune*, замечательно характеризует африканская скотобойня, на которой вам придется побывать. Особенно впечатляет негр в окровавленном фартуке, который в одной руке держит тесак, а в другой пистолет. Возможно, именно такими разработчики представляли себе потенциальных покупателей игры. Шутка.

Боюсь, на игровой интерактивности нам придется надолго остановиться. Об ультра-реалистичном окружении в свое время говорили сами разработчики. Можете меня убивать, но я не знаю, что это значит. Может быть, то, что кровью можно забрызгать стены? Или то, что некоторые окна в некоторых зданиях можно бить? А может то, что если стрельнуть по креслам в офисе, они начнут вертеться? Ультра-реалистично, ничего не скажешь. Впрочем, где-то в Интернете я уже видел аналитическое сравнение *Soldier of Fortune* с *Hidden & Dangerous*. Ход рассуждений автора не припомню, но сам факт существования такого наводит на грустные размышления. Давайте думать самостоятельно. Вот, например, такой вопрос: является ли ультра-реалистичным тот факт, что в зеркалах не видно своего отражения? То есть вообще никакого отражения не видно. Опять-таки вопрос дизайнерам: на какой черт нужно было вешать эти дурацкие зеркала, если в них ничего нельзя разглядеть? Может быть для того, чтобы продемонстрировать все недостатки игрового движка? Не будем крохоборами, не будем задаваться вопросом, почему нож тыкается в бетонную стену, а японские автомобили в принципе не взрываются, все это, в конце концов, мелочи.

Значительно более интересен для нас должен быть движок *Quake II*, который даже в переработанном варианте *Raven Software* выглядит изрядно устаревшим. Когда я увидел самолет в Ираке, то чуть не упал в обморок. На гигантский объект разработчики выделили всего несколько десятков полигонов. 2000 год, блин... Да, да, не в полигонах счастье, но утешаться этой пошлой пословицей, когда текстуры блестят и переливаются там, где это, пожалуй, даже и не нужно...

При этом, если вы подумаете, что *Soldier of Fortune* вряд ли сможет заинтересовать кого-либо, вы серьезно ошибаетесь. Игра проходится на одном дыхании, легко и просто, и это, пожалуй, ее главное достоинство. Технологию рендеринга полигонных моделей также можно только приветствовать. Если не отвлекаться на мелочи, принять игровой мир таким, какой он есть, то можно получить массу удовольствия. Бежишь по сравнительно экзотичным местам, со вкусом стреляешь, радуешься разнообразию уровней — что еще нужно для хорошего отдыха? Часть игровых недостатков можно представить в качестве ошибок разработчиков, в особенности дизайнеров, которые вообще непонятно чем занимались, другая часть — компромисс между тем, что хотели сделать, и тем, что позволил движок. Конечно, лучше бы их не было, но и так жить можно. Фанатам шутеров и хорошего отдыха посвящается!

CN REVIEW



Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$69.99	\$69.99	\$65.99	\$69.99	\$69.99
\$69.99	\$69.99	\$75.99	\$65.99	\$75.99
\$65.99	\$69.99	\$69.99	\$69.99	\$65.99
\$65.99	\$69.99	\$69.99	\$69.99	\$69.99
\$79.99	\$45.95	\$5.99		

Видеокассета: 19 роликов из игр на DC. Формат NTSC.

Платформа: PC
Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/9
Онлайн: <http://www.microsoft.com/games/da/starlancer>

STARLANCER



B

Дмитрий Эстрин

ыход Starlancer дает нам официальный повод говорить о том, насколько сильно изменилась игровая индустрия за последние несколько лет. Достаточно сравнить новоиспеченный хит от Digital Anvil с любым из трех последних Wing Commander от Origin.

В принципе, любой нормальный человек скажет, что все, что произошло, произошло, вне всяких сомнений, к лучшему. Графика стала лучше, благоприятные изменения произошли в том, что мы называем игровым процессом — теперь, по крайней мере, его на две части никак не поделишь. Starlancer — игра очень правильная, выверенная до незначительных мелочей, наверное, поэтому представляется весьма консервативной и даже суховатой. Разработчики не стали ставить очередных экспериментов, они сделали то, о чем так часто мы размышляем: великолепный сюжет, идеальный баланс, отличную графику. Обнаружить какие-либо ярко выраженные игровые особенности, новации, просто недостатки как таковые представляется чрезвычайно сложным занятием. Конечно, этот технократичный стиль можно прости — в конце концов, Starlancer сам по себе невероятно увлекает, хоть и не вызывает бешенных приступов восторга, как, впрочем, и отвращения. Однако приходится признать то, о чем мы говорили в прошлом номере: в эпоху правильных, выверенных и выдержаных проектов почти не осталось места большими неоднозначным и немножко безумным играм. Starlancer, как ни странно, это правило подтверждает, но все же не будем спешить с опрометчивыми выводами.

Игровая концепция, на самом деле, сравнительно проста. Представьте себе Wing Commander, из которого вытащили все видео (то есть вообще все), самым тщательным образом переработали дерево миссий и перенесли основное действие с космической станции собственно в космос. Теперь, когда мы говорим о голливудском налете, мы имеем в виду не игрру актеров (последних, кстати говоря, и в помине нет), а огромное количество спецэффектов, которые мы имеем возможность наблюдать с борта своего истребителя. О крутых поворотах сюжета мы узнаем не из реплик любимых персонажей, а в буквальном смысле слова — из первых рук. Иногда это хорошо, иногда избыток событий, которые происходят прямо вокруг нас, воспринимается с некоторым трудом. В Starlancer нет практически ни одной миссии, которая прошла бы так, как она была изначально запланирована. Постоянно нас ожидают различного рода сюрпризы, которые весьма часто делают бессмыслицами брифинг перед миссиями. Фактически самый необходимый брифинг проходит уже в космосе — нам все расскажут, покажут, по кому нужно стрелять, и даже объяснят зачем.

Междуд тем война, изображенная в Starlancer, носит слегка комический характер. В том смысле, что, несмотря на обилие сюрпризов, они легко угадываются в процессе игры. Сейчас прилетят новые вражеские истребители, сейчас взорвется космическая станция, сейчас нам дадут новое задание — все это просто чувствуешь. Результат пресловутой правильности

сценария. Что-нибудь такого, что бы могло хоть чуть-чуть разбалансировать игру, даже что-нибудь, что бы просто удивляло — такое в Starlancer чрезвычайно сложно обнаружить. Все в рамках правильного, понятного и доступного. По прохождении игры это несколько неприятное впечатление смазывается, все-таки динамика в развитии сюжета наличествует, а об огромном количестве событий мы уже писали.

Сражения Западного Альянса с Восточной Коалицией не оставляют и тени сомнения, что мы воюем на стороне хороших ребят. Третьей стороны нет, дезертировать в процессе нам не приходится, к ANS Reliant и металлическим ноткам в голосе Марии Энрикез привыкаешь и уже не можешь отделить все это от абстрактного пилота, за которого мы играем, даже мысленно. Почему мы обозвали пилота абстрактным? Представьте себе, мы не имеем возможности увидеть его лица кроме как в базе данных бортового компьютера. По космической станции нам приходится гулять исключительно от первого лица, что заставляет на полную силу работать несчастное воображение.

Больная тема — видео в Starlancer и все, что с ним, в принципе, должно быть связано. Спешу огорчить всех поклонников Wing Commander: экскурсии по ANS Reliant, треп с товарищами по оружию, нелепые выходки персонажей — всего этого нет и быть в такой игре не может. Отчасти в силу ее правильности. На боевом транспорте 4 класса в буквальном смысле слова некуда ходить. Сзади — боевой симулятор. Слева — бортовой компью-

ДОСТОИНСТВА

Необычайно тщательно проработанный игровой сценарий, великолепный сюжет, гибкая система прохождения, потрясающая графика и атмосфера.

НЕДОСТАТКИ

Дело не в отсутствии развернутых видеоФрагментов, а в том, что разработчики не предложили нам практически ничего взамен. Очень мало смелых, неожиданных решений, по сути дела это все тот же старый добрый Wing Commander...

РЕЗЮМЕ

...против которого я не имею ничего против. Кто сказал, что каждый шедевр должен совершать революцию? Starlancer'у не хватает безумия, он чуть-чуть холоден, но вряд ли это остановит кого-либо от того, чтобы пройти игру два раза подряд и после этого вспоминать о ней при каждом удобном случае.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



тер. Справа — ящик с личными вещами и единственная мелочь, призванная для того, чтобы развлекать игрока безо всяких прямых последствий, CD-проигрыватель. Можно послушать с десяток различных мелодий. Можно поковыряться в бортовом компьютере, почитать последние новости, сравнить характеристики кораблей Западного Альянса и Восточной Коалиции и убедиться в том, что мы близки к тому, чтобы стать лидером на killboard. При большом желании можно поиграть на боевом симуляторе. На все эти действия уйдет — максимум нескольких минут. После чего вам придется топать в помещение для брифингов, в котором вас, разумеется, все ждут. Можете насладиться несколькими секундами видео — главный герой идет по коридору, сталкиваясь с различными персонажами, с которыми все равно нельзя поговорить. Все. На этом наши прогулки заканчиваются. Не будем задавать глупых вопросов по поводу того, почему ANS Reliant такой неоправданно маленький, почему наша, судя по всему личная какта, находится в коридоре, где пилоты проводят свободное время, и почему нас никуда, кроме помещения для брифингов, непускают. Все это должно быть понятно: разработчики решили не нарушать стройный игровой процесс ненужными в практическом отношении «развлекаловками».

При этом никто не осмелится сказать, что в Starlancer нет видеоФрагментов. Есть, конечно. Те же самые брифинги, которые проводятся Марией Энрикез, представляют как раз пресловутое видео. Не думаю, что среди читателей окажутся те, кто не сможет самостоятельно оценить вступительный ролик, который задает тон всей игре. Маленькие видеоИстравки заполняют промежутки между брифингами и посадкой на истребитель. Сможет крайне прост: по мостикубегут

пилоты в скафандрах. Показывается это, правда, каждый раз разными камерами, поэтому какое-то впечатление разнообразия все же остается.

Что ж, давайте покинем тестовый ANS Reliant и оценим космические пространства, смоделированные Digital Anvil. Ну, что тут можно сказать... Разработчики действительно превзошли всех своих конкурентов. Космос в Starlancer — это не просто пустота с мерцающими звездочками, не просто полотно, раскрашенное красно-синевами пятнами-туманностями, это нечто очень большое, живое, динамичное. В космосе постоянно что-то происходит, в нем есть место не только локальных сражений между хроотными истребителями. Просторы родной Солнечной Системы медленно пересекают тяжелые крейсеры, между планетами неторопливо курсируют грузовые корабли, а в какой-то точке пространства, на одной из орбит захваченной Восточной Коалицией планеты, в боевой станции сидит Nicolai Petrov и замышляет что-то очень нехорошее. Все эти ощущения заполненности гигантского космоса возникают сразу, как только мы этот космос видим своими глазами. Наверное, все-таки есть что-то положительное в решении разработчиков, которые перенесли самые основные события с ANS Reliant в необозримое пространство.

Каким образом это было сделано? Дело в том, что молчаливые на борту транспортера 4 класса пилоты начинают болтать в космосе. Переговоры осуществляются самым обычным способом. В соответствующем углу игрового экрана появляется стилизованное под высокотехнологическую действительность изображение пилота и, соответственно, слышится его речь. По-человечески отвечать нельзя, мы, к сожалению, можем передавать только экстренные сообщения, но на большее, на самом деле, просто нет времени. В общем, нам приходится ограничивать себя лишь таким односторонним общением, которое, на самом деле, преследует весьма важную цель. Во-первых, конечно, атмосфера. Во-вторых, чуть ли ни большая часть реплик, произносимых персонажами, напрямую связаны с игровым сценарием. В частности, они объясняют, что вообще происходит вокруг нас, что нужно делать, и вовремя дают знать, что же сейчас произойдет. Визуальном отношении мы также не пропускаем ни одно событие мимо себя. Если, например, взрывается космическая станция, то взрыв нам демонстрируется в самых выгодных, самых эффектных ракурсах. Такие типично кинематографические моменты встречаются чрезвычайно часто.

Сами полеты в космосе осуществляются самым что ни на есть традиционным образом. Гиперсветовые прыжки из одной точки в другую, соответствующая смена действующих лиц и декораций. Прягать можно только тогда, когда тебе разрешат. А разрешают обычно, когда вы выполнили или, по крайней мере, провалили боевое задание в определенной точке. Смысл самих заданий, как правило, заключается в планомерном истреблении вражеских истребителей, которые появляются тогда, когда им это положено по сценарию. Сложных маневров и настоящего мастерства потребуют от нас миссии, в которых следует защитить грузовые корабли или уничтожить гигантский боевой крейсер противника. Мне очень понравилось задание, которое заключалось в поисках кро-

карты в руки

при покупке модема 3Com

www_rrc_ru www_3Com_ru www_orc_ru **COURIER**

Акция проводится в магазинах:

ТД "Профессионал"	138-0625
М.ВИДЕО	921-0353
Белый Ветер ДВМ	928-7392
Партия	742-5000
	913-5090, 230-0039
Компьюлинк	737-8855
Эр-Стайл	904-1001

RRC
Business Telecommunications

(095) 956-1717, email: info@rrc.ru



хотного контейнера в заминированном поясе астероидов. Принцип должен быть знаком всем: холодно — горячо. Оригинально и неожиданно. В процессе прохождения определенной миссии частенько появляются дополнительные задания, которые требуется немедленно выполнить. Сориентироваться бывает не особенно просто. Например, после уничтожения научно-исследовательского корабля противника может выясниться, что нам нужно было только вывести из строя его двигатели. Впрочем, как правило, невыполнение или неправильное выполнение заданий не означает провала всей миссии. Точнее, не означает то, что нам придется проходить ее заново. Просто в недалеком будущем нам придется столкнуться с проблемами, которые можно было решить чуть раньше. Гибкая система прохождения иг-

ры практически совершенна, к сценаристам, на самом деле, просто не за что придти.

Тактика сражений должна быть знакома любому, кто хоть раз играл в Wing Commander. На ускорителях подлетаем к противнику, выравниваем скорость, садимся на хвост и поливаем лазерами. Если ему удается от нас оторваться, послываем вдогонку ракету и повторяем маневр. С боль-

шими боевыми кораблями все значительно сложнее. Мощные залпы их орудий не позволяют выровнять скорость и делают бессмыслицами хвостовую атаку. В одиночку с ними вообще справиться практически нереально. Надлежит действовать согласованно со всеми пилотами своего эскадрона. Часть истребителей отвлекает огонь на себя, остальные совершают несколько мощных атак на высокой скорости, бомбардируя цель ракетами. Всегда эффектно и очень красиво, хотя и достаточно сложно. Впрочем, искусственный интеллект отличается некоторыми странными особенностями, которые из соображений объективности необходимо отметить. Дело в том, что пилоты 45-го Эскадрона охотно токуются в наш несчастный истребитель, при том что порой мы даже не в состоянии этого избежать. Что уж там говорить

о наших противниках, которые в принципе не защищены специальной целью избегать столкновений... Все это, честно говоря, немножко странно, нечто подобное было и в Wing Commander, но, думаю, в Starlancer искусственный интеллект в этом отношении можно было бы легко подправить.

Двенадцати истребителей хватит даже самому требовательному игроку. Все они достаточно отличаются друг от друга. Нескольких характеристик (максимальная скорость, ускорение, управляемость, защитное поле, восстанавливаемость защитного поля и броня) оказалось достаточно для того, чтобы ни разу не повториться. В самом начале игры нам, правда, доступно всего четыре широкопрофильных истребителя, но в процессе прохождения игры, с возрастанием сложности, станут доступны и все остальные. Перед боем каждый из них мы можем настроить на свой вкус, что, впрочем, не особенно сильно отразится на его характеристиках в бою.

Управление традиционное: джойстик плюс классическая раскладка на клавиатуре. Стоит отметить, что достаточно сложные действия, к примеру, перераспределение защитных полей по корпусу истребителя, выполняются теперь очень просто и не вызывают никаких дополнительных вопросов.

В графическом отношении Starlancer безупречен. За одну модель взрывов, разработанную Digital Anvil, движку можно поставить самую высокую оценку. Взрывы не имеют абсолютно ничего общего с аляповатостью аркадных шутеров, они просто такие, какие и должны быть. Описать их все же почти невозможно, статичные скриншоты также почти ничего вам не скажут. Поверьте на слово: на Starlancer стоит взглянуть хотя бы ради этой пусты и весьма незначительной детали в игровом процессе. Также стоило бы отметить достаточно сложные полигональные модели кораблей, разнообразные и детализирован-

Q3: SUDDEN DEATH OVERTIME *

С того самого момента, когда вышла первая сетевая 3D-игра, умы геймеров занимала мысль — кто же самый-самый? Кто на вершине? Милионы игроков соревнуются в скорости реакции и тактической смекалке. Сейчас сетевые 3D-игры приобрели статус нового вида спорта. А где спорт — там и серьезные соревнования по единым правилам, судейские коллегии, команды и тренеры, спортивные федерации и системы рейтингов. Чемпионы (отцы) являются одними из самых почитаемых фигур в игровой тусовке и пользуются заслуженным уважением.

В прошлом году произошло знаменательное событие — была создана система «Полигон» (www.poligon.ru). «Полигон» — это сеть игровых компьютерных клубов, одним из главных принципов которой был подход к компьютерным играм как к спорту. На территории клубов «Полигон» регулярно проходят различные чемпионаты и турниры. Логичным развитием идеи компьютерного спорта стало создание полигоновцами дуэльной Quake3-Лиги. Лига — это автоматизированная система учета рейтингов московских игроков в Quake3-Arena.

Правила Лиги просты: регистрация бесплатная — на сайте Полигона — www.poligon.ru. Лигонеру выдается именное удостоверение, и новичок попадает в рейтинговую таблицу с минимальным стартовым рейтингом в 1000 очков. После поединка победитель получает 5% от рейтинга поверженного противника. Вызов может быть брошен любому члену Лиги, чей рейтинг находится в промежутке +/− 10%. Рейтинговые дуэли в клубах-участниках Лиги проводятся бесплатно.



Q3-Лига — единственная в России полностью автоматизированная рейтинговая система. «Лигонер», зарегистрировавшись, имеет свой пароль, введя который, можно посмотреть текущий рейтинг и досье любого игрока Лиги, свой личный раздел, ответить на брошенные ему вызовы или бросить вызов кому-либо.

из участников. Вызовы и ответы на них доставляются автоматически, статистика мгновенно обновляется после каждой дуэли.

Раз в две недели проводятся мини-финалы Лиги, где восемь лучших по рейтингу игроков сражаются за право участвовать в розыгрыше призов. Призовой фонд богат — от навороченной мышки Logitech до мультимедийной станции. В розыгрыше принимают участие победители мини-финала — «лигонеры», занявшие первое, второе и третье место. Изначально розыгрыш должен был проводиться среди трех первых по рейтингу бойцов, но стали известны случаи «дублей» рейтингов. Ловкий и хитрый хакер мог накрутить себе рейтинг повыше, чем у признанных старожилов Лиги. Первый мини-финал подтвердил справедливость этой догадки. Когда противники сошлись лицом к лицу в честном поединке, мгновенно стало ясно, кто чего стоит. Восьмька лучших к моменту проведения мини-финала выглядела следующим образом: spike, Prophet, Markon, GAULER, LEXX, FF.Elvira, grover, Kosh.

Первые же бои принесли сюрпризы — лидирующий в Лиге с гигантским отрывом spike проиграл восьмому месту — игроку Kosh и выбыл из борьбы. За ним последовали GAULER, LEXX и grover. Во втором туре остались бойцы классом повыше и начались серьезные битвы. FF.Elvira в напряженнейшей борьбе, в дополнительном времени одерживает верх над Prophet. Вторая пара второго тура — Markon и Kosh. Markon уверенно прошел в следующий круг, выиграв с крупным счетом. В последних двух играх Kosh и Prophet борются за третье место, а Markon сражается с FF.Elvira на за первое. Prophet занимает третье место, легко победив оппонента. А матч Markon'a и FF.Elvira привел к себе внимание всей аудитории — это, пожалуй, была самая интересная и напряженная игра мини-финала. Стоящие за спиной финалистов зрители готовы были буквально впрыгнуть в монитор — так захватывало зрелище. Markon'a сократил разрыв в 12 (!) фрагов, и при счете 23:23 начался, в котором ценой огромного напряжения заветный флаг заработал... FF.Elvira!





ные текстуры, позволяющие различать сравнительно мелкие опознавательные знаки истребителей. О насыщенности сравнительно коротких видеофрагментов мы вроде бы уже говорили, стоит также сказать, что техническое исполнение FMV после десятков совершенно неудобоваримых в этом отношении игр безумно радует.

Что сказать напоследок? Играть, конечно, стоит всем, Starlancer — это классика в самом хорошем смысле этого слова. Пожалуй, в этом, наверное, и заключается основной и единственный недостаток игры. Разработ-

чики постарались сделать шедевр для всех — он перед вами. От экспериментов они воздержались, наверное, на то у них были основания. С другой стороны, чем дальше, тем больше я задумываюсь о фантастическом Freelancer — возможно, в этой игре Digital Anvil реализует все то, чего не хватает Starlancer. А пока я бы всем рекомендовал наслаждаться тем, что мы уже получили. Этого игра заслуживает.

CM REVIEW

Вы можете самолично оценить класс игры финалистов, скачав демки финальных боев с сайта www.polygon.ru из раздела «Файлы». Особенno рекомендуется к просмотру демка FF.Elvira. Потрясающие фраги из рейла и точные попадания ракет в летящего противника — воистину, этот боец победил не случайно!

После краткого перерыва состоялся розыгрыш призов. В зависимости от собственного везения и его величества Случая победители могли выиграть навороченные мышки Logitech, коробки с играми, видеокарты, монитор и даже мультимедийный компьютер! На главный приз фортуна не расщедрилась, и трофеями стали два «Логитеха» и коробка с игрой Unreal Tournament. Кроме того, все восемь финалистов получили в подарок фирменные майки Полигон.

Итак, до следующего розыгрыша титул сильнейшего игрока Лиги будет носить боец FF.Elvira; в следующий раз ему предстоит доказать, что его победа не случайна. Этот боец обладает немалым опытом — ведь он начал играть еще с момента выхода Quake2. По его словам, этот мини-финал стоил ему громадного нервного напряжения — еще бы, две победы в дополнительном времени никому даром не даются! На то, чтобы удержаться в таблице в первой восьмерке к следующему розыгрышу, тоже уйдет много сил — ведь остальные бойцы тоже не дремлют... Регистрируются все новые и новые игроки, число участников Лиги растет — на сегодняшний день в таблице рейтингов уже около 800 участников.

Тем не менее, путь к вершине не так длинен, как кажется — всего за 8-10 удачных дuelей можно войти в число лучших. У достаточно упорных и хорошо играющих бойцов шанс попасть в первые строчки рейтинговой таблицы весьма высок. Не следует забывать также и о том, что шанс выиграть приз получают первые восемь игроков. Повезти может любому — ведь размер приза определяется розыгрышем! Если вы хотите, чтобы ваше мастерство игры было оценено по достоинству, если вы не пропустите сразиться с достойными соперниками на лучших игровых площадках Москвы — присоединяйтесь.



* Sudden death overtime (англ.) — дополнительное время, назначаемое в Quake3-поединке в случае равенства сил соперников; игра в овертайме ведется до одного флага.

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627, 928-6089, 928-0360

Внимание!

Супер-предложение: СКИДКА

5%

только 2 дня в неделю (среда и четверг),

только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

\$ 89.99 NEW! Xena Система: Nintendo 64 (NTSC) Ролевая игра по мотивам известного сериала	\$ 65.99 Special price Duke Nukem 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Популярный action	\$ 89.99 NEW! Donkey Kong 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong
\$ 65.99 Special price Zelda 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Лучшая RPG всех времен	\$ 69.99 NEW! Turok: Rage Wars Система: Nintendo 64 (NTSC) Многопользовательская версия знаменитой игры	\$ 69.99 Shadow Man Система: Nintendo 64 (NTSC) Трехмерные приключения от третьего лица
\$ 79.99 NEW! Ridge Racer 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Гонки на спортивных машинах	\$ 35.99 Expansion Pack Система: Nintendo 64 (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 МБ	\$ 149.99 Nintendo 64 (US) Система: Nintendo 64 (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору (в комплекте 2 джойстика)
\$ 99.99 Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 8-битная игровая система с цветным экраном на 56 цветов	\$ 57.59 Game Boy Система: Черно-белый Game Boy 8-битная игровая система с черно-белым экраном	\$ 44.99 (Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма
\$ 44.99 (Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключения героя из популярного мультфильма	\$ 44.99 (Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма	\$ 22.19 Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключения утки в космосе
\$ 9.99 (PAL) Moto Racer Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах	\$ 11.99 (PAL) Croc 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Вторая часть приключений крокодилчика	\$ 13.99 (PAL) Spyro 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5–\$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312, eshop@litepro.spb.ru

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: 3D-action
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Bioware Corporation
Онлайн: <http://www.interplay.com>
Дата выхода: II-III квартал 2000

MDK 2

И

нтересно, почему слово «аббревиатура» такое длинное, если оно призвано служить сокращением всевозможных хитрых словосочетаний? Например, все, что вбирают в себя такие термины, как убийство, смерть, уничтожение, легко можно скрыть за тремя буквами.

I've seen the future, brother.

It is MURDER.

(c) Leonard Cohen

Вячеслав Назаров

Нет, вовсе не за теми, которые мы можем наблюдать на стенах домов и заборах, вроде ОВР или ВВГ, а за таким понятным русским уху MDK: Murder, Death, Kill. И если спросить меня, для чего я который день пытаюсь раздобыть снайперскую винтовку и билет на концерт Филиппа Киркорова, то, не привлекая к себе внимания серых братьев, я с чистой совестью смогу ответить: «Да, так...

Решил воплотить в жизнь концепцию MDK. Не более. Но и не менее! Справедливости ради стоит отметить, что этот замечательный способ шифрования потасленного желания, живущего в глубине души каждого здорового человека, придуман вовсе не моей единственной извилиной, а гениальными творцами из Shiny Entertainment, создавшими несколько лет назад суперхит MDK. Эта игра, пропитанная черным юмором и духом бескомпромиссного action'a, моментально вошла в число любимых развлечений у огромного числа людей (ведь именно они по большей части являются потребителями творений компьютерно-игровых фирм). И вот, годы спустя, троица: Murder, Death и Kill — готовится вновь поселяться в игровых станциях и умах игроков. Теперь уже благодаря Bioware Corporation и все той же непотопляемой Interplay Productions.

НАШ КУРТ И ТЕПЕРЬ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ!

Курт Хектик никогда не хотел быть спасителем человечества. Он даже не хотел погибать героем. С гораздо



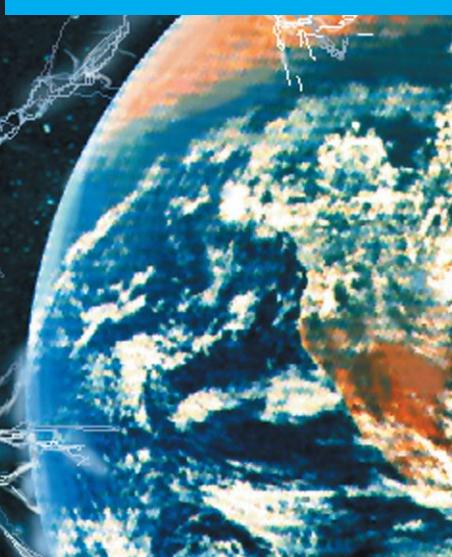
большим удовольствием Курт предпочел бы умереть спокойно во сне, как его дед, а не с криками ужаса, как пассажиры этого близкого родственника. Но будучи дисциплинированным работником, нанятым доктором Флюком Хоукинсом, он не стал ломаться как красная девица и сразу же согласился повторить роль Белки и Стрелки, покинув родную Землю на борту вновь придуманного сумасшедшем ученым космического корабля «Jim Dandy». Стоит признаться, что коллеги по цеху никогда не ценили доктора, полагая, что гении необходимо признавать лишь после смерти. Поэтому он решил обидеться на собратьев по цеху и отправился в добровольное изгнание, поскольку отлично понимал, что если человек умер — то это надолго, но если глуп — то это навсегда. Спутником доктора и господина Хектика стал Макс — занятная шестилапая собачонка, единственное из творений товарища Флюка, которое не стремилось уничтожить создателя и захватить весь мир.

Однако мирное путешествие в сторону Никуда вскоре было прервано. Выяснилось, что за время отсутствия на Земле команды научного интеллигента планета подверглась нападению коварных инопланетян. Недолго подумав и прийдя к выводу, что вовсе не интересно усложнять себе жизнь, когда ее можно усложнить другим, доктор Хоукинс нарядил Курта в суперкостюм и отправил его на бой с гусеничными врагами человечества. Впрочем, он вместе с Максом помогал невольному спасителю человечества периодическими бомбардировками вражеских позиций и другими не менее полезными мелочами. В результате главный инопланетный злодей, пришедший на Землю с мечом, все-таки получил порядочную дозу свинца в свой гадкий затылок. Вторжение было остановлено, но гуманист-профессор, предложивший не уничтожать монстров, а лишь сделать их инвалидами, жестоко просчитался. Дав совсем немного времени Хоукинсу и Хектику почувствовать себя людьми, а Максу — собакой, пришельцы вновь набросились на нашу несчастную планету. Впрочем, на этот раз человечество уже знало, кто его будет защищать...

УБИЙСТВЕННЫЙ движок

Для того чтобы отважная троица вновь смогла красиво и душевно дать отпор гадким инопланетянам, разработчики решили применить в игре самопальный движок OMEN, которым очень гордятся. На создание этого чуда буржуинской технологии ушло почти два года.

В версии для PC игроки смогут сохранять свою драгоценную жизнь в любой произвольный момент времени. В свою очередь, владельцы суперсовременных приставок Dreamcast благодаря огромной емкости Save-картриджей получат возможность сохранять достижения своих виртуальных воплощений лишь по окончанию уровней.



ДОСТОИНСТВА

Стильная, яркая графика, навороченный, но не замороченный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

Смена разработчика все-таки сказалась на изначальной юмористической направленности игры. Приколов стало меньше.

P E 3 Ю M E
Один из лучших экземпляров жанра Action, даже со своими маленькими недостатками.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





Конечно, каждый рабочий день сокращает жизнь на восемь часов, но сотрудники Bioware Corporation могут радовать себя мыслью, что их скорбный труд не пропадет незамеченным — визуальное воплощение новой бойни за свободу человечества находится на самом высоком уровне. Хотя, может быть, в сравнении с Unreal Tournament и Quake III вторая серия MDK несколько проигрывает, но зеркальные поверхности, мощная система освещения и огромное количество других радующих глаз технологических находок поднимают игру на один уровень с признанными хитами. Однако существует в MDK 2 и несколько неприятных моментов. Например, бояны не смогут по своему желанию вдоволь побесобразничать, калечить и уродуя стены, мебель и предметы интерьера в логовах злобных врагов. По неизвестным причинам разработчики решились украсить разрушаемыми архитектурными объектами лишь несколько уровней.

Вообще, все объекты MDK 2 создавались и анимировались с помощью связки Lightwave 5.5 и 3D Studio MAX R2.5. В свою очередь уровни отрисовывались в MAX'e, после чего экспортировались оттуда с помощью специального plugin'a. И глядя на результат трудов несчастной программы, можно сделать очевидный вывод: дизайнеры Bioware Corporation создали еще одну реальную Вселенную, где так весело можно заниматься спасением человечества.

УБИВАЯ, УБИВАЙ!

Как и в первой части игры, суть MDK 2 предельно проста и понятна даже выпускнику института им. Склифосовского. Все, что требуется от игрока в этом незамысловатом 3D-action'e от третьего лица, можно описать тремя словами: убивать, калечить, разрушать. Для этого нужно всего лишь быстро бегать, ловко прыгать и метко стрелять. Начав игру в роли Курта Хектика, по ходу уничтожения легионов

Фанаты MDK, а также вся остальная прогрессивная игровая общественность могут впадать в отчаяние: MDK 2 окажется сугубо одиночной игрой. Разработчики решили полностью отказаться от многопользовательского режима в своем новом творении, посвященном убийствам, смерти и уничтожению.



<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627, 928-6089, 928-0360

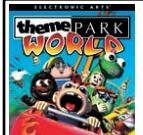
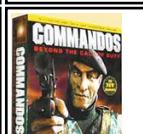
Внимание!

Супер-предложение: **СКИДКА**

5%

только 2 дня в неделю (среда и четверг),
только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей,
оформивших заказ через Интернет

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

 \$19.99 Nox (рус.док.) Издатель: Westwood Ролевая игра в стиле Baldur's Gate	 \$19.95 Superbike 2000 (NEW) Издатель: Electronic Arts Гонки на мотоциклах	 \$19.99 Final Fantasy VIII (новинка) Издатель: Electronic Arts Продолжение известной ролевой игры
 \$19.95 Need for Speed 4 (рус.док.) Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах	 \$19.99 The Sims (рус.док.) Издатель: Electronic Arts Симулятор жизни городских жителей	 \$19.95 Theme Park World (рус. док.) Издатель: EA Строительство и развитие собственного парка аттракционов
 \$8.99 Штырлиц Издатель: Бук Многопользовательский юмористический квест	 \$14.99 Commandos: Beyond the Call of Duty Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos	 \$25.99 Unreal Tournament (рус. док.) Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action
 \$19.99 Ultima IX: Ascension (рус.док.) Издатель: Origin Продолжение легендарной ролевой игры	 \$59.99 Sound Blaster Live 1024 (OEM) Производитель: Creative Самая популярная звуковая карта	 \$45.99 Rage 3D Производитель: Thrustmaster Game Pad с программируемыми кнопками
 \$105.00 Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр	 \$85.00 Miro PCTV Производитель: Miro TV-тюнер для компьютера	 \$270.00 Miro Video DC 10 Plus Производитель: Miro Недорогое решение для nonlinearного монтажа под управлением Windows
 \$139.00 3Dfx Voodoo 3, 3000, 16 МВ, TV-out, AGP (OEM) Производитель: 3Dfx Графический 2D и 3D акселератор	 \$35.99 Joystick Gamestick Производитель: CH Джойстик для авиасимуляторов	 \$18.99 Pilot Mouse Plus S-48 Производитель: Logitech Лучшая мышь для работы в Internet'e

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5–\$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312, eshop@litepro.spb.ru



По словам президента Blaware Corporation, несмотря на все уважение к Shiny Entertainment, в MDK 2 было решено использовать собственный движок. Работы над ним шли более двух лет, и, судя по всему, пятнадцать сотрудникам Blaware, которые заняты в производстве нового хита, удалось создать действительно убийственный движок.

нов гадких чудовищ бойцы получат возможность втиснуться в шкурки профессора Хоукинса и шестиногого пса Макса. Подобное нововведение здорово дополняет игровую концепцию, созданную оригинальным MDK.

Ведь каждый персонаж обладает своим уникальным стилем поведения и особым арсеналом: Курт может похвастаться шлемом со встроенным оптическим прицелом, Макс — гигантскими пистолетами-пулеметами, сморщеный Хоукинс — огромным... мозгом. Впрочем, более тщательно этих героев мы рассмотрим чуть ниже, а сейчас стоит вернуться к описанию того, чем предстоит заниматься бойцам на протяжении войны за свободу рода хомо сапиенсов. Дело в том, что несмотря на то, что стрельба и беготня являются одними из основных составляющих «рубилова», полностью отключить свои думательные органы в MDK 2 игрокам не удастся. Значительное количество головоломок, разбросанных заботливыми разработчиками по всем уровням, заставит не раз задуматься над тем, как жить дальше и что делать в этом безумном мире. А вы что думали? Голова дается при рождении, мозги вырастают самостоятельно, а думать приходится уже самому. Независимо от того, отважный ли ты боец, шестилапый пес или яйцеголовый ученый...

СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

...Главный герой MDK Курт Хектик только-только вернулся на борт уже ставшего родным корабля «Jim Dandy», когда выяснилось, что неутомимые пришельцы вновь устроили вторжение на Землю. Пришлое герою снова напаливать на себя суперскафандр и отправляться спасать мир. Впрочем, других вариантов и

не было, поскольку у Макса была лишняя пара лап, а у профессора проявилась жуткая аллергия на синтепоновую прокладку костюма и свинец вражеских автоматов. Вооружили отважного Курта все тем же мощным пулеметом, который легким движением превращается в элегантную снайперскую винтовку.

Макс, боевой товарищ Курта Хектика, когда был только-только создан сумасшедшим доктором Хоукинсом, оказался очень скромным и застенчивым существом. Как говорил он сам: «Одной из ярчайших граней бриллианта моего характера является скромность!» Но увидев беспредел, творимый гнусными агрессорами, такой замечательный пес, конечно же, не мог сидеть в стороне и ждать от хозяев очередной порции Пала и его друга Педигри. Поэтому взяв в каждую из шести своих лапок по огромной пушке и засунув в пасть не менее здоровую кубинскую сигару, он отправился заниматься геноцидом пришельцев. Кстати, для того, чтобы шустро перемещаться по вражеской территории, Макс может зачехлять свое оружие. Причем делать это он может как со всем арсеналом, так и с отдельными парами средств инопланетноубийства.

Доктор Флюк Хоукинс, не признанный нигде и никем научный гений, а по совместительству — создатель (не родитель, а именно создатель) Макса и всего оборудования, которым пользуется Курт, является очень важной персоной. Несмотря на свою тщедушность, которая объясняется тяжелым детством и восьмибитными игрушками, Флюк может причинить врагам немало хлопот, поскольку просто замечательно обращается со взрывчаткой. Более того, доктор — единственный участник команды, который обладает способностью со-

вершать различные операции со встречающимися по ходу бояни объектами, создавая из них уникальные комбинации и вызывая самые удивительные эффекты.

НОВЫЙ ВРАГ ХУЖЕ СТАРЫХ ДВУХ

Умения каждого персонажа обязательно пригодятся игрокам, решившим все-таки спасти непутевое человечество. Ведь в MDK 2 они столкнутся с новым, ранее невиданным поколением инопланетных тварей, среди которых окажутся 20 уникальных пород чудовищ, включая



главного злодея Зиззи Балубу и его заместителя Швинга. Все отрицательные персонажи будут отличаться друг от друга формами, размерами, цветом и количеством глаз, но в то же время их будет объединять безумная агрессия, направленная на то, что еще шевелится. В MDK 2 эти твари убивают всех и насиливают отдельных представителей человечества, да вообще ведут себя непринужденно, как и положено нормальным космическим монстрам...

И СНИТСЯ НАМ ТРАВА, ТРАВА ДОМА...

Впрочем, что касается космоса, то первоначально события MDK 2 разворачиваются на Земле и лишь затем плавно переносятся на разнообразные космические станции, кружящиеся вокруг нашего планетоида. В итоге все самое интересное, конечно же, перемещается в параллельную Вселенную. Вообще, вершить правосудие над зарвавшимися пришельцами игрокам придется на протяжении девяти уровней, каждый из которых включает в себя около десяти областей. Во всех зонах ужаса бойцам предстоит либо принять участие в глобальной битве, либо разгадать какую-нибудь хитроумную головоломку. Если же все препятствия на пути к завершению уровня будут устранены, то последним испытанием на прочность тушек смелых спасателей станет сражение с боссом уровня. Но окончательно судьба человечества решится в финальной битве с Его Величеством Злом — Зиззи Балубой. Надо отметить, что каждый из трех положительных персонажей в обязательном порядке должен самостоятельно пройти три уровня, но того из них, кто станет героем последней схватки, игрок сможет определить сам, в зависимости от симпатий.

После того как MDK ушел на заслуженный отдых, настоящим любителям бескомпромиссного «рубилова» было буквально некуда податься. Но вскоре Вселенная MDK 2 гостеприимно распахнет перед ними свои двери. И вновь над городами воцарится тишина, поскольку все бойцы уйдут на виртуальные фронты новой войны. Ведь она — лучшее, что было создано в этом мире за последнее время.

CINERVIEW



В ГЛАВНОЙ
РОЛИ:

Лула

ИМПЕРИЯ СПРАСТИ 2

ЛУЛА ВОЗВРАЩАЕТСЯ...

Признайтесь же, вы скучали без сексапильной предприимчивой ламочки — Лулы? Мы расстались с ней в ее могущественной империи после того, как завладели всей индустрией секс-развлечений на грешной Земле. Но разлука не бывает вечной и Лула возвращается к нам...

Мы попадаем в не слишком отдаленное будущее. Окраина вселенной, где еще не ступала нога человека. Но нет, вам не придется заниматься исследованием пространства, вместо этого вам отведена роль Клопа, который будет искать Лулу.

А Лула, тем временем, сделала великолепную карьеру и успешно управляет планетой "Удовольствие 6". А что обычно случается с везучими людьми? Им начинают завидовать. В данном случае этот завистник — заурядный парень Пимператор, который оказывается незаурядным злодеем и начинает строить всякие козни.

Так, что кидайте свои Клоповые вещи в корабль и вперед на поиски...

Вперед, навстречу приключениям и странствиям:

- 6 загадочных приключений в 25 потрясающих местах;
- 3 огромных космических корабля и 17 дополнительных модулей к ним;
- 12 отсеков на вашем космическом корабле;
- 4 галактики с 40 планетами для исследования...

Полные интриги, волнующие встречи:

- 40 минут эротического видео;
- 8 искушений с 10 сладострастными развязками;
- красные комнаты для уединений;
- 3 разновидности клиентов с 5 любимыми позами у каждого;
- кибер-девочки на любой вкус;
- 19 мест для времяпрепровождения - казино, сады удовольствий, стриптиз-клуб ...

Самые разные забавные устройства:

- 103 забавные детали оборудования и мебели;
- чистящие роботы; шпионские сканеры...

Опасности на каждом шагу:

- 8 опасных вражеских кораблей;
- 9 типов разрушительного оружия;
- потрясающая финальная схватка с Пимператором...

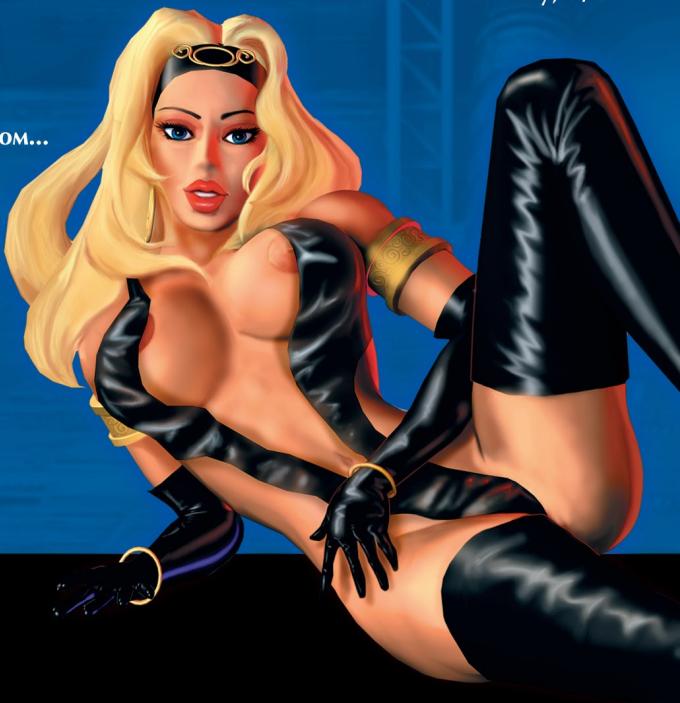
Прекрасная графика и динамика игры:

- полностью трехмерные перспективы из кабины корабля;
- динамические световые эффекты;
- поддержка 3D акселераторов...



"Лула - культовая фигура 21-го века"

Penthouse Germany, 7/99



Copyright ©1999 "РУССОБИТ-М"
Все права защищены.
адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru
e-mail: russobit-m@rosmail.ru

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts
Онлайн: <http://www.lucasarts.com/products/forcecommander>
Требования к компьютеру: PII 266, 64MB, Win95/98

FORCE COMMANDER

B

Дмитрий Эстрин

общем, чудес быть не могло. За несколько месяцев невозможно исправить то, что делалось больше трех лет. Да, кстати, я никогда в жизни не поверю, что эта игра действительно разрабатывалась столько времени. Профессионалы склеивают такой продукт за полгода.

Такое ощущение, что Lucas Arts пошла другим, значительно более сложным и абсолютно бессмыслиценным путем. Вняв стенаниям игроков, которые хотели RTS по «Звездным Войнам», дяденьки из Lucas Arts вздохнули, пожадничав, купили американские «Из рук в руки» и поместили объявление: «Что-нибудь вроде «Известная компания приглашает на постоянную работу программистов-художников-дизайнеров. Выс. з/п + перспектива. Желательно знание РС...». На объявление купились мексиканцы, нелегально перешедшие границу, и уволенные по сокращению штатов менеджеры закусочных, которые в свободное время увлекались разработкой трехмерного «Тетриса». Ребятам быстремо объяснили, что такое RTS, заставили посмотреть четыре части «Звездных Войн» и посадили за компьютеры, пожадничав, купили американские «Из рук в руки» и поместили объявление: «Что-нибудь вроде «Известная компания приглашает на постоянную работу программистов-художников-дизайнеров. Выс. з/п + перспектива. Желательно знание РС...». На объявление купились мексиканцы, нелегально перешедшие границу, и уволенные по сокращению штатов менеджеры закусочных, которые в свободное время увлекались разработкой трехмерного «Тетриса». Ребятам быстремо объяснили, что такое RTS, заставили посмотреть четыре части «Звездных Войн» и посадили за компьютеры,

трехмерностью. Ей и без трехмерности проблем хватает. Вместо того чтобы просто управлять юнитами, мы вдобавок ко всему занимаемся управлением, точнее борьбой с камерой. Кроме всего прочего, с первых взглядов на монитор становится понятно, что трехмерный пейзаж и полигональные объекты в **Force Commander** страдают принципиальной несовместимостью. В конце концов, получилось то, что должно было получиться. Глюки, баги, тормоза, значительные количественные ограничения движка — все это, впрочем, никогда не мешает наслаждаться остальными игро-ыми достоинствами. Если они есть.

Нарушим традиционную схему повествования и перейдем к такой нынче совсем безобидной составляющей игрового процесса, как интерфейс. Мало того, что игровая панель в нижней части экрана уродлива, так она и занимает без небольшого половины свободного пространства. О каких там функциональности, дружелюбии и интуитивности говорить! Если игровая панель большая, то все остальное должно быть исключительно маленьким. Особенно сие касается юнитов... Полигонные тараканы мало ассоциируются с могучими AT-AT...

Нет, конечно, при наличии соответствующего желания можно позэкспериментировать с масштабированием и попытаться настроить игру на свой вкус, но... Дело в том, что масштабирование в **Force Commander** мистическим образом связано с изменением угла обзора. То есть при максимальном приближении камера послушно ляжет на землю и представит происходящее в очень эффективном ракурсе, страдающем всего одним недостатком. Играть невозможно. Кстати, если мы продолжим наши невинные эксперименты с камерой, то, возможно, она вообще провалится под землю. Туда ей, впрочем, и дорога.

Искусственный интеллект? Такой рядом с **Force Commander** не валялся. Юниты тупы и упрямые, они два часа обходят невидимые препятствия и прутся напролом через препятствия, напротив, явные и очевидные. Вы хотите, чтобы группа

ДОСТОИНСТВА

«Звездные Войны», некоторая оригинальность...

НЕДОСТАКИ

Для того чтобы перечислить недостатки, достаточно просто вспомнить, из чего состоит игра: графика, интерфейс, искусственный интеллект, геймплей...

РЕЗЮМЕ

В принципе, на хорошей машине в **Force Commander** поиграть можно. Но для этого вовсе не обязательно покупать полную версию игры. Демо-версия бессмертного творения Lucas Arts — на диске к этому номеру.

4.5

0.5	VIDEO
1	SOUND
0.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS



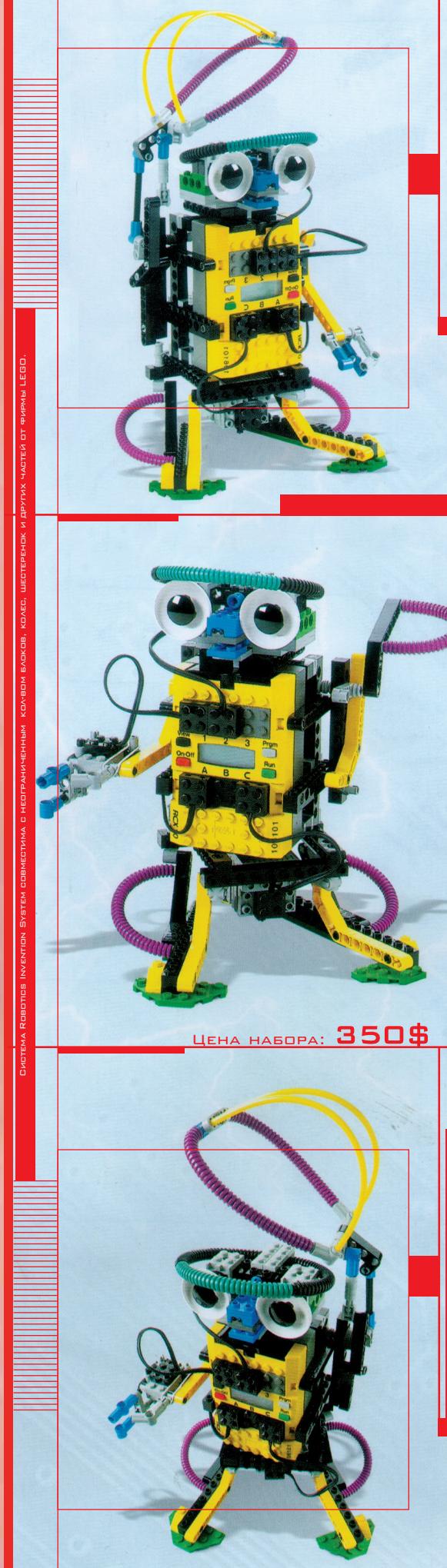


юнитов передвигалась пусть не строем, а кучей? Забудьте: через несколько секунд отряд растягивается на всю карту, пара особо тупых представителей заблудится в пустыне, и в итоге всех перестреляют по одиночке. Pathfinding, как таковой, оценивается отрицательными величинами, а об остальных проявлениях искусственного интеллекта говорить в данном случае нецелесообразно.

Да Бог с ним, с искусственным интеллектом, черт с ними, с камерой и интерфейсом, забудем о глухах и тормозах... В конце концов, все это можно исправить патчами, да и что самое важное в игре по мнению тех же фанатов StarCraft'а? Конечно, баланс! Спешу вас обрадовать: баланс в **Force Commander**, как и во всякой другой игре, есть. Только он неправильный... Опять-таки начнем издалека. В свое время было заявлено о том, что юниты в **Force Commander** смогут набирать experience. Представьте себе, разработчики слово сдержали, но узнал я об этом где-то в миссии пятой-шестой... Experience юниты действительно со временем набирают, но в 95 случаях из ста раньше этого они благополучно помирают. Полезная feature, ничего не скажешь...

Едем дальше. Как и в большинстве других real-time стратегиях, в **Force Commander** наличествуют ресурсы. Но... здесь разработчики решили быть оригинальными. Вместо сбора быстрорастущих минералов нам придется зарабатывать командные очки, которые тратаются на постройку юнитов и зданий. Примитивно схему игрового процесса можно нарисовать таким образом: убил солдатика — можешь построить солдатика. Конечно, сколько можно подстригать какие-то разноцветные камешки, которые мгновенно превращаются в деньги! Это же бред! Впрочем, с точки зрения логики **Force Commander** тоже недалеко ушел. Если полководец достигает успехов на поле боя, то ему необходимо эти успехи закрепить. Ну а если он ведет себя как последний лох и допускает гибель хотя бы одного из своих солдат, то пускай дохнет на дремучей планете. Все равно ему уже ничто не поможет. Мои поздравления разработчикам! Такое надо было, как минимум, придумать! Насколько меньше юнитов становится у вас, настолько больше их становится у противника. И, наоборот. Спрашивается, какого черта я должен идти атаковать базу противника, если свои тактические преимущества я не могу использовать благодаря отвратному интерфейсу, отсутствию искусственного интеллекта и графическим багам, а стратегических преимуществ у меня нет по определению. Впрочем, стимулировать противника на атаку своей базы также не особенно просто.

Если бы, скажем, полгода назад я бы прочитал все то же самое в каком-нибудь журнале, я бы ни на секунду не поверил ни одному слову. Не может нормальный разработчик в здравом уме и трезвой памяти понаделать такое количество непростительных детских ошибок. Сейчас я вспоминаю все неудачи Lucas Arts, но никак не могу вспомнить ничего подобного. Star Wars: Rebellion? Полноте, в него было интересно играть! Star Wars: Gungan Frontier? Да ладно, разве можно воспринимать сие чудо как самостоятельный проект! Ну а если учесть, что проект находился в разработке больше трех лет, если вспомнить все надежды, которые возлагались на **Force Commander**, то... Провал. Однозначный провал.



РОБОТОВОЙ!

СОЗДАЙ СВОЕГО

РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА



Я

Вячеслав Назаров

шел по улицам вечерней Москвы уже почти пятнадцать минут. Жизнь вокруг была ключом. Кого-то даже разводным по голове. Впрочем, мне было не до этого.

Чем ближе к смерти, тем чище люди,
Чем глубже в тыл,
тем жирней генералы...

ДДТ «Лацаны»

Даже весенние девчонки, которые, как казалось, буквально летали над землей, не касаясь ее своими стройными ножками, не могли отвлечь меня от важного редакционного задания. Их воздушные платья развивались в такт какой-то феерической музыке, услышать которую может

каждый, кто самостоятельно прожил хотя бы одну Весну. Их прокуренные голоса, басом зовущие друг друга: «Машка, захвати мне еще пару бутылок третьей балтики!» —

волшебной песней разносились над скверами и бульварами. Тьфу, ты... Не до этого мне, не до этого! Ведь я искал офис компании Nival Interactive, широко известной в узких кругах российских и не очень геймеров. Ведь именно эти мастера компиляторов и кудесники кода являются ответственными за создание новой игры «Разорванное небо: Ка-52 против Команча», обещающей стать одной из лучших представительниц славного семейства авиасимуляторов.

**КУЛЕР ТОЖЕ ВЕРТОЛЕТ.
ТОЛЬКО МАЛЕНЬКИЙ ЕЩЕ.**

После того как нашими родными депутатами был ратифицирован договор СНВ-2, стало совершенно очевидно, что совсем не спортивно устраивать ядерные баталии со столь скучным количеством ракет, которое останется после начала работ по нему. Поэтому неудивительно, что все армии всех стран мира, за исключением мани-

Платформа: PC

Жанр: военный авиасимулятор

Издатель: 1С

Разработчик: Empire Interactive/Nival Interactive

Требование к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 4x CD-ROM, 3D-акселератор

Онлайн: <http://www.nival.com>, <http://www.empireflight.com>

Дата выхода: II квартал 2000

кальных исламистов-фундаменталистов, которым нужен мир (и желательно весы!), готовятся к эре не милосердия, но локальных конфликтов. Те государства, что победнее и/или не обладают достаточным количеством серого вещества в черепных коробках своих граждан, тренируют отряды головорезов-командос для выполнения маленьких, но имеющих большие последствия операций. Правильные страны помимо этого занимаются еще и разработкой совершенных средств уничтожения противников, которые и станут сражаться в тех самых локальных стычках. Как выяснилось, в качестве «оружия XXI века» лучше всего ис-

ДОСТОИНСТВА

Приличное управление, качественная локализация, продуманные миссии.

НЕДОСТАТКИ

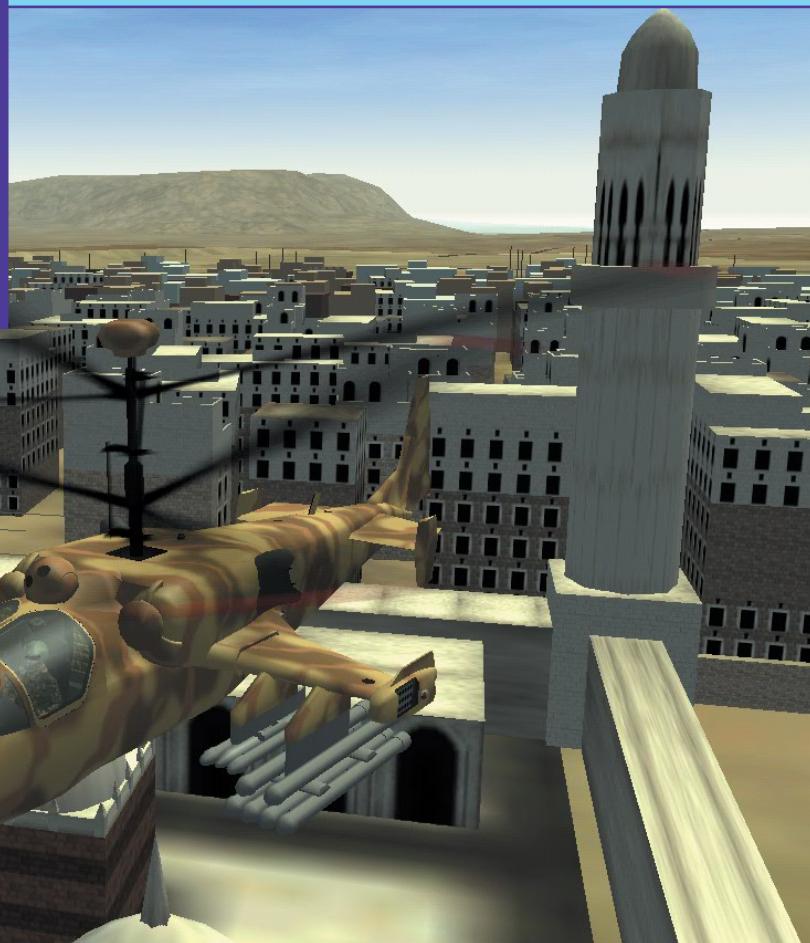
Не слишком достойное графическое оформление.

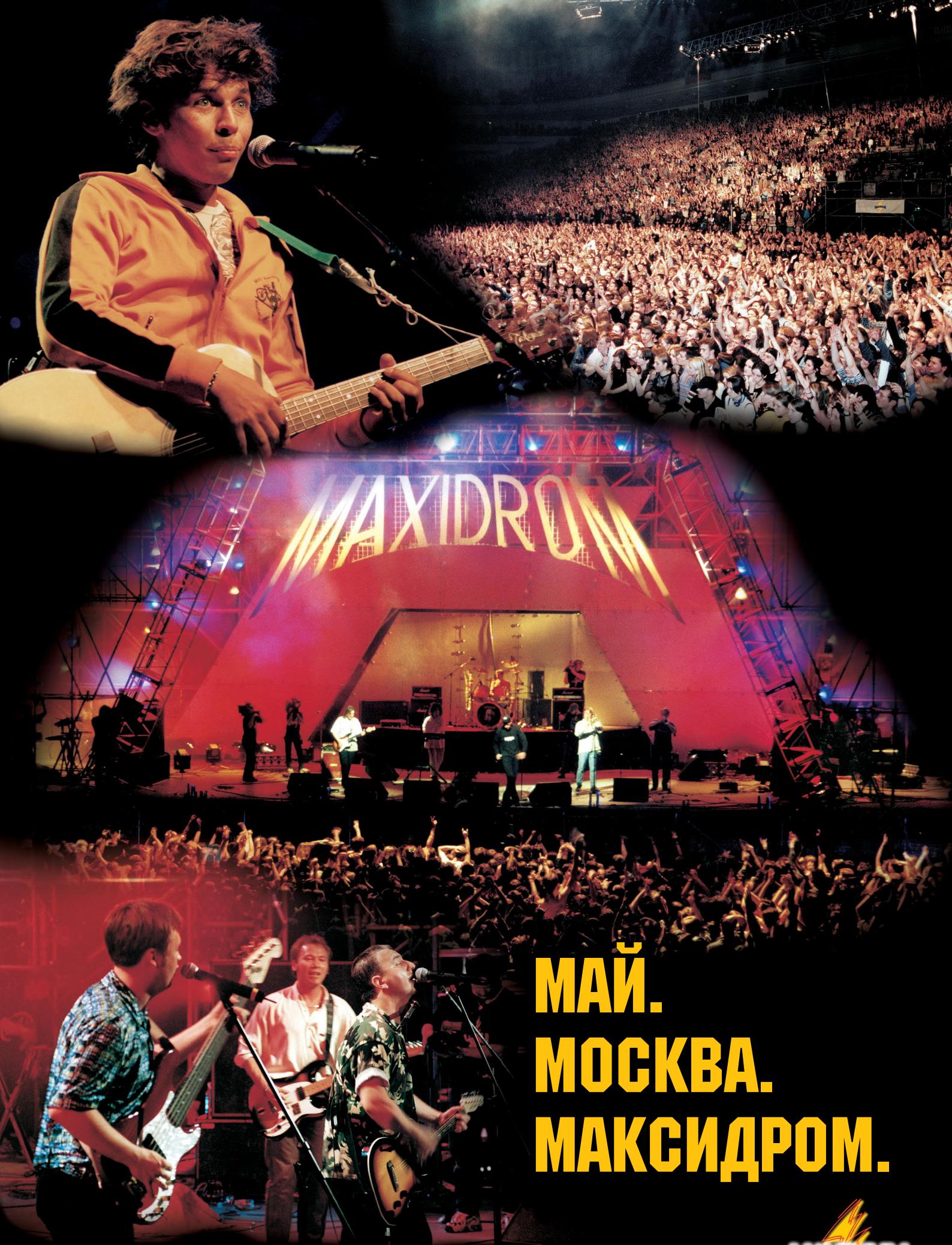
РЕЗЮМЕ

Неплохой вертолетный симулятор, и, что немаловажно, безо всякого языкового барьера. Если русский для вас родной язык, разумеется.

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1,5	GAMEPLAY
1,5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

7.0





**МАЙ.
МОСКВА.
МАКСИДРОМ.**

Москва 103,7 FM, 66,8 УКВ. Тел.: (095) 935 7799 Факс: (095) 956 3279
Санкт-Петербург 102,8 FM, 73,8 УКВ. Тел.: (812) 275 5865 Факс: (812) 327 3075

MAXIMUM

пользовать летающих монстров. Это, разумеется, не муки и кулеры, которые, как известно, тоже вертолеты, но слишком маленькие. Речь идет о напичканных электроникой стальных чудовищах, способных нести на себе несколько тонн оружия и черти какую броню. На самом деле в мире сейчас существует не так уж и много подобных машин. И с наиболье достойными из них можно познакомиться в игре «Разорванное небо: КА-52 против Команча». В ней главные роли играют наш родной российский крокодил, но не Гена, а КА-52 «Аллигатор», и американский индейец RAH-66 Comanche. Эти детища гениальных инженерных мыслей могут выполнять практически любые боевые задачи, независимо от того, происходят они днем или ночью, в дождь или в гололед, на трезвую голову пилота или после тяжкого праздника.

Обе боевые машины в игре воспроизведены с поразительной точностью. Начиная с внутреннего убранства кабин, продолжая системами вооружения, навигации и прочего и прочего, и заканчивая динамикой полета — все призвано отражать реальность. Однако во время пробного полета, сделанного как на RAH-66 Comanche, так и на КА-52, вашего покорного слугу смущил следующий факт. Дело в том, что у пилотов вертолетов (прошу прощения за рифму) есть возможность зафиксировать высоту, на которой они совершают экскурсии на вражеские объекты. В «Разорванном небе» выяснилось, что в данном случае устанавливается высота не над уровнем моря, а исключительно над лежащей внизу плоской, но толстой земли. Это выливается в то, что если пролететь над какой-нибудь ямкой, то умная машина моментально сбросит высоту, чтобы от никакой точки владыни до брюшка вертолета оставалось никогда зафиксированное расстояние. То же самое, но с противоположным знаком, происходит, если пролететь над какой-нибудь выпуклостью. Достаточно неприятный эффект, поскольку приходится вновь разбираться с идеальной высотой, включая и выключая разные рубильники. Впрочем, не исключено, что так и происходит на реальных боевых вертолетах, но опыта полета на них у меня пока еще не было.

В 1990 году штаб в то время еще советских ВВС опубликовал свои требования к противотанковому вертолету, от которого, помимо всего прочего, требовалось наличие возможности ведения боевых действий в темное время суток. В ответ на это Московский вентиляторный завод быстро сбрасал двухместный Ми-28, а товарищ Камов со своим конструкторским бюро представил одноместный Ка-50. Оба винтокрылых машины в 1994 году сумели приглянуться кабинетным генералам, а в 1995-м безвременно ушедший от нас (с поста президента) Ельцин подписал указ о поступлении Ка-50 на вооружение. После этого в течение нескольких лет был разработан двухместный вариант Ка-50, который использовался для обучения пилотов. Ка-52 представляет собой усовершенствованную версию тренажерного Ка-50. Таким образом, по существу новый вертолет на 80-85% повторяет своего предшественника. Но, тем не менее, это полностью самостоятельная машина, являющаяся одним из лучших боевых вертолетов в мире. Прототип этого творения российских авиаторов был впервые представлен на авиасалоне в Бангалоре (Индия) в 1996 году.

Но, в принципе, в «Разорванном небе» настройке поддается абсолютно все. По крайней мере так показалось такому опытному пилоту, как я. При определенных навыках и знании авиатерминов можно добиться того, чтобы винтокрылые машины вели себя в воздухе идентично со своими реальными товарищами. Ветер, восходящие воздушные потоки, всевозможные катаклизмы, вызываемые как работой самой техники, так и внешними факторами, заставляют изо всех сил держаться за джойстик-штурвал, поражаясь тому, до чего дошла техника. Впрочем, настройке поддается на только окружающая бойцов реальность, но и уровень сложности полетов. Сделано это, конечно, для того, чтобы начинающие пилоты могли еще и сражаться, а не только бороться с коварной машиной, заставляя ее лететь туда, куда хочется им, а не электронным мозгам вертолета. Если честно признаться программе, что вы являетесь новичком, то она благородно избавит вас от необходимости управлять устройствами наведения и целеуказания. Таким образом, чтобы обречь жертву на смерть, достаточно лишь посмотреть на нее, после чего она автоматически станет целью номер один. Также ведомые, зная что в бой их ведет зеленый и весь в пыльцах, как огурец, командир автоматически открывают огонь по противнику, не дожидаясь специальных команд, которые в «Разорванном небе» имеются в достаточном количестве.

ТОЛЬКО В ПОЛЕТАХ ЖИВУТ ВЕРТОЛЕТЫ!

Жить в «Разорванном небе» Ка-52 и RAH-66 придется в трех зонах, где яркими кострами горят войны. Удивительно, но России среди них нет. И то слава Богу. Зато есть Тайвань, Ливия и Саудовская Аравия вместе с Йеменом. По словам разработчиков, смоделированы они с помощью электронных карт, полученных со спутников. Но если наличие тех или иных рек, дорог, возвышенностей, низин и прочих глобальных географических объектов передано довольно точно, то с декоративными предметами ситуация обстоит не так радостно. Конечно, по сравнению с той же Apache vs. Havoс движок игры несколько изменился в лучшую сторону, но все-таки вся его мощь ушла в обеспечение реализичности полета. Что касается визуального воплощения территории, где ведутся боевые действия, то оно находится на высоте, явно меньшей чем та, на которую могут забраться главные герои игры: Ка-52 и RAH-66.

В конце 1980-х годов американцы столкнулись с необходимостью технического переоснащения своих вертолетных частей, дабы те могли эффективно выполнять специальные задания, не связанные с привлечением значительных сил. Для этого в 1988-м Министерство Обороны США разбросало над океаном рынка наживку в виде тендера, на который моментально отклинулись такие акулы капитализма, как Boeing Helicopters и Sikorsky Aircraft, заключившие соглашение о партнерстве. В 1991 году партнеры получили контракт на создание четырех прототипов вертолетов, получивших название RAH-66 (Reconnaissance Attack Helicopter). В настоящее время, наняв больше тысячи субподрядчиков, Boeing-Sikorsky изо всех сил трудятся над программой по созданию «оружия XXI века». Недавние испытания двух Comanche'ей, которые ухитрились успешно пройти летные тесты, вселяют в конструкторов надежду, что им удастся еще долго жить за счет американских налогоплательщиков. Планируется, что очередной экспериментальный вертолет будет выпущен из родного ангара-инкубатора уже через год, а на вооружение армии США племя Команчей поступит в 2006 году.

ИСНОВА В БОЙ

Те кампании, в которых игроки смогут принять участие в «Разорванном небе», генерируются системой в интерактивном режиме. Большим плюсом является то, что территориально все миссии очень компактны: до всех целей можно добраться за минимальное время. Бой начинается сразу после того, как пилоты очутятся в кабине своего вертолета. Возможно, новая игра — единственный авиасимуляторный проект, в котором от вражеского выстрела можно погибнуть на собственном аэродроме, не успев подняться в воздух. Однако, если это все же удастся сделать, то впереди бойцов ждет много интересного. Им предстоит самостоятельно решать, чем заниматься в данный момент времени: биться над главным заданием, защищать конвой или броситься на помощь боевому товарищу. «Разорванное небо» действительно помогает игроков в настоящую военную кампанию, в которой может происходить все что угодно.

«Разорванное небо: КА-52 против Команча», безусловно, является очень интересным проектом. А при условии того, что на рынке достаточно давно не появлялись боевые авиасимуляторы, у игры есть все шансы занять первое место в рейтингах профессионалов, да и просто любителей. Ведь реальность — второе имя «Разорванного неба».

СИЛ REVIEW



ЖЕЛЕНГОРСКИЙ ЗАВОД МУЗЫКАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Крупнейший в России изготовитель

КОМПАКТ-ДИСКОВ

**Принимаем заказы на
тиражирование CD.
Цены от 0,4 у.е.**

T/f: +7 (095) 726-5888

726-5206

745-1095

e-mail: info@komos.com

<http://www.komos.com>

Платформа: PlayStation2
Жанр: Аркадная гонка
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.namco.co.jp

Д

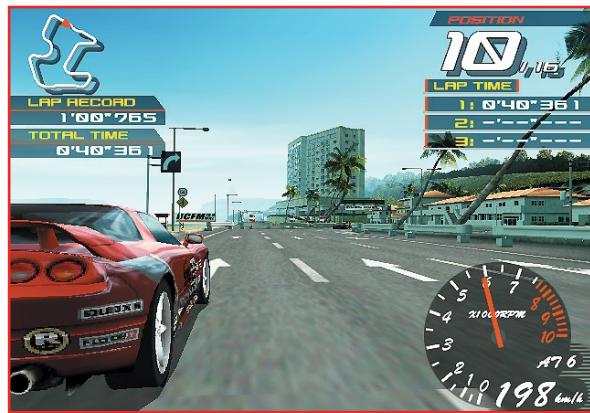
Сергей Овчинников

олжны сразу вам признаться: от долгожданного запуска в свет новой консоли PlayStation2 мы никаких сюрпризов не ожидали. Более того, не ожидали мы и увидеть в первые дни и месяцы жизни приставки, которая слишком торопилась с тем, чтобы прийти на рынок, каких-либо особенных игровых достижений. Слишком уж мало времени и ресурсов было в распоряжении даже лучших и самых известных команд разработчиков, чтобы за реальных семь-восемь месяцев разработки удалось создать что-либо сногсшибательное.

Ridge Racer V был произведен на свет достаточно солидной командой из 50 человек всего лишь за год, причем реально активная работа над проектом велась лишь около семи месяцев. Для сравнения можно заметить, что, напри-

мер, супершедевр *Legend of Zelda* создавался на протяжении трех лет командой из почти 200 человек, причем на платформе, технические возможности которой были уже достаточно хорошо известны. Впервые представив в неиграбельном виде на осенней выставке Tokyo Game Show в сентябре прошлого года, проект в силу своей не особенной привлекательности полностью оказался в тени более солидных игр *Tekken Tag Tournament* и, естественно, *Gran Turismo 2000*. Однако несмотря на то, что RR5, несомненно, находился в более «сырой» стадии, все-таки именно эту игру Namco (видимо, не без помощи Sony) выбрала в качестве центрального проекта для запуска PlayStation2. И то, чего команда разработчиков смогла достичь в столь короткий срок, пусть и не является революционным прорывом ни в графике, ни тем более в игровом процессе, все же вызывает исключительно положительные эмоции.

Графические особенности практически всех выходящих игр мы обычно обсуждаем ближе к завершению обзора, однако в случае с *Ridge Racer V*, пожалуй, стоит сделать исключение, ведь в области игрового процесса никаких особых новаций в сериале не просматривается с самого его рождения. PlayStation2 оказалась на деле совершенно иной системой, нежели рекламировала ее Sony. Как и предсказывали многие аналитики, работать параллельно с двумя процессорами (один из которых, как нам подсказали в Namco, отвечает за статическую картинку, а второй должен, по идеи, обрабатывать графику уже интерактивных, не просчитанных заранее объектов), вмешаться в смехотворно малый четырехмегабайтный текстурный буфер и пользоваться всеми теоретически доступными разработчикам спецэффектами — все это оказалось делом весьма сложным, и многим командам оно оказалось вообще не по плечу. Однако опытные программисты из Namco сумели в короткий срок вполне сносно научиться работать по крайней мере с одним из этих процессоров, а именно с Emotion Engine, который отвечает за статичную графику, причем это заметно как в *Ridge Racer V*, так и в *Tekken Tag Tournament*. В *Ridge Racer* это выражается в великолепных световых эффектах и невероятно качественно сделанных моделях автомобилей, в которых достаточно простое полигонное построение (машинки выглядят лишь в пару-тройку раз более детализированными, чем на PlayStation, если как следует приглядеться) компенсируется великолепными блестящими текстурами. Отражения на



стеклах и корпусах автомобилей поначалу кажутся абсолютно реальными. Действительно — едешь по парку, и по машине ползет тень деревьев, а в туннеле вы отчетливо видите отблеск мощных ламп. Тем не менее, стоит лишь немножко засмотреть внимание на том, что вы видите на экране, и становится ясно, что все эти эффекты — не более чем весьма хит-

ДОСТОИНСТВА

Быстрая графика, хорошие спецэффекты, отличный дизайн и музыкальное оформление.

НЕДОСТАТКИ

Мало разнообразия на трассах, множество недоработок и перенесенных с оригинальной PlayStation проблем, появления которых можно было избежать.

РЕЗЮМЕ

Лучшая игра на PlayStation2 оказалась далеко не лучшей гонкой в истории. Но своих достоинств она от этого не теряет.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





роумная подделка. Ничего страшного в этом, разумеется, нет, просто слушать и читать о фантастических реальных отражениях и деревьях, на которых видно каждый листочек, со временем становится просто противно. Деревья в RR5 самые обыкновенные, спрайтовые, и совершенно непонятно, чем они отличаются от таких же растений в Need for Speed или Gran Turismo. Весьма примитивны в новом Ridge Racer и текстуры большинства объектов на трассе. Ни горы, ни море, ни тем более здания футуристического Ridge City не впечатляют так, как должна впечатлять графика на новой сверхмощной приставке. Ridge Racer спасает чрезвычайно грамотный дизайн трасс и огромная, невиданная пока на игровых приставках стабильная скорость смены кадров на уровне 60 в секунду без малейшего приормаживания или каких-либо заметных графических багов.

В отличие от Ridge Racer Type 4, где все-таки трассы были разбросаны по четырем самым различным городам, RR5 возвращается к своим истокам. Все трассы в игре размещены в одном единственном городе Ridge City, причем в большинстве своем они являются своеобразными ремейками трасс из Ridge Racer и Ridge Racer Revolution, так что наверняка вызовут у многих ветеранов ностальгическую слезу, а возможно, и небольшой приступ гнева к противной ленивой Namco. Надо, впрочем, отметить, что работа над трассами была и без того проделана весьма внушительная, и кататься по абсолютному большинству из них — сплошное удовольствие. Всего в RR5 семь треков, проложенных по трем основным маршрутам. Имеются два основных маршрута по городу в трех вариантах плюс мегаскоростной овал вокруг аэропорта, никак не пересекающийся с основными трассами. Впрочем, в силу этой самой овальности особенно интересных гонок на Airport Ring ожидать не следует. Нет в новом Ridge Racer и сюжетного режима, нет также и кампаний в чистом виде. Все, что выдано на растерзание игроку — это стандартный чемпионат (представленный в пяти видах на каждый из выбранных уровней сложности) со следующими в различном порядке трассами и выбором времени суток для гонки — днем, вечером или ночью. Наиболее красив вечерний вариант с характерными для PlayStation 2 эффектами от заходящего солнца. Имеется также и своеобразный deathmatch, особый режим, в котором вы состязаетесь с хорошо натасканным противником, который, вдобавок ко всему, еще и имеет лучшую машину. Победить такого злодея не просто, однако победным трофеем станет автомобиль вашего врага, который затем можно опробовать и во всех остальных режимах. Также новые машины можно получить, выигрывая этапы всех



чемпионатов, что в результате приведет общее количество доступных машин до нескольких десятков. Еще одна радость — особые машинки, сделанные в стилистике величайшего Namco'вского хита Pac-Man, но их можно открыть лишь пройдя по трассе в общей сложности более 3 тысяч километров, — для этого потребуется играть в RR5 не меньше пары недель.

Можно ругать Ridge Racer за простоту и примитивность, за нереалистичное и даже антиреалистичное управление, нельзя лишь обвинить Namco в отсут-

ствии вкуса. Ridge Racer всегда был и по сей день остается эталоном стильной подачи игрового процесса. Культовая CG-модель в заставке и куча небоскребов еще не гарантируют этого ощущения стилястики всего происходящего. После даже поверхностного нашего знакомства с той частью команды разработчиков, что ответственна в Namco за графический и звуковой дизайн, никаких вопросов относительно этой невероятной стилястики Namco'вских проектов у нас уже не осталось. Ridge Racer 5, не будучи свершешедвром, берет своей скоростью, отличным дизайном и более чем симпатичной графикой, легко превосходящей местами многое из того, что мы уже видели на Dreamcast, но все еще намерто привязанной к оригинальной PlayStation. ИграТЬ в новое творение Namco легко и весело, управление (с оговоркой на его традиционные закосы) никогда не подводит, машинки сверкают всеми тридцатью двумя фарами (в заезде участвует теперь до 16 автомобилей), а жизнь кажется занятием чрезвычайно милым. В общем, практически все недостатки, связанные со страстным желанием ненормальной Sony выпустить консоль на рынок как можно скорее, Ridge Racer'у можно простить. Хорошая игра, все-таки...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

П

Борис Романов

исать обзор Tekken Tag Tournament для PlayStation 2 — занятие неблагодарное. Критиковать продолжение популярного творения одной из самых известных японских компаний, которое достигло культового статуса среди игроков всего мира, на самом деле не хочется. Но, с другой стороны, восхвалять его просто не за что.

Более того, весь обзор Tekken Tag Tournament можно было бы уместить в одном предложении, объяснив всем, кто этим интересуется, то, что эта игра является переведенным с PlayStation сборником всех прошлых теккенов, в котором вам позволят выбрать перед началом боя сразу двух, а не одного персонажа, которых теперь можно и нужно менять во время поединка. В общем, Namco в своей новой драке, к большому сожалению, не смогла убечь себя от Сарсом'овской болезни и позволила себе расслабиться, выпустив в свет не новый продукт, а лишь незначительно улучшенную версию своего предыдущего хита, разработанную исключительно для своих самых упретых поклонников. А что еще оставалось Namco делать? Популярность драк в залах игровых автоматов и на игровых приставках неуклонно снижается, так как ими те-

перь интересуются в основном одни лишь фанаты этого вида спорта. С другой стороны, расходы на разработку новых игр даже в таком развитом жанре, как этот, неуклонно растут. Такие компании, как Capcom и SNK, уже давно решили эту проблему, причем довольно кардинальным образом. Они с большим успехом ежегодно выпускают, как какая-нибудь Electronic Arts, апдейты своих старых хитов, выдавая их за новые игры. И все, как это ни странно, этому безумно рады.

А тут еще PlayStation 2. Приставка, несомненно, мощная, но не без своих проблем (особенно с применением в играх такого простейшего спецэффекта, как слаживание углов, или по-научному anti aliasing'a). Программировать на нее красивые игры, которые можно причислить к так называемому «новому поколению», довольно трудно, а вот заработать на них легкие деньги сегодня очень даже просто. А так как Namco занимается производством игр ради

Платформа: PlayStation 2
Жанр: fighting
Издатель: Namco
Разработчик: VS
Кол-во игроков: 1-2
Онлайн: www.namco.com



искусства довольно редко, то ни для кого, надеюсь, не будет особым шоком узнать, что разработанный исключительно ради денег Tekken Tag Tournament при переводе (опять же исключительно ради денег) на PlayStation 2 превратился в нечто странное. Он, впервые, довольно некрасив, особенно для игры, разработанной для 128-битной приставки. Ну а во-вторых, он уж слишком похож как по своему виду, так и по своему содержанию на аналогичные игры для оригинальной PlayStation. В свое время мы подобного ожидали от перевода на Dreamcast знаменитого теперь Soul Calibur'a. Однако в жизни все случилось совсем наоборот. Владельцы сеговской приставки получили себе в коллекцию расширенную и действительно красивую версию оригинальной драки от Namco, тогда как владельцы новой приставки от Sony получили себе в коллекцию сделанный на скорую руку перевод апдейта игры трехлетней давности. Последнее обстоятельство способно убить любого, кто ждал с замиранием сердца выхода в свет PlayStation 2, буквально наповал, поэтому нам просто приходится заранее предупреждать вас о том, чтобы вы от Tekken Tag

ДОСТОИНСТВА

Огромный выбор бойцов, возможность переключаться во время боя на второго персонажа, великолепный вступительный ролик.

НЕДОСТАТКИ

Игра не похожа на проект, созданный для приставки нового поколения. Игровой процесс Tekken'a за последние несколько лет практически не изменился.

R E 3 Y M E

Сделанный на скорую руку файтинг, рассчитанный, в основном, на фанатов Tekken'a.

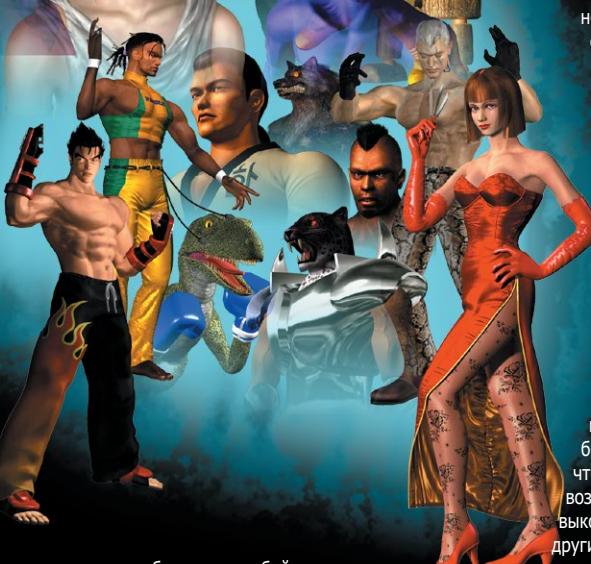
7.5

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |



Tournament'a для PS2 особенно ничего не ждали.

Уяснив же для себя все вышесказанное (для этого лично мне понадобилась целая неделя), можно, наконец, приступить непосредственно к игре в Tekken Tag Tournament и, соответственно, начать детальный его анализ. Тратить время и место в журнале на объяснение основных принципов любого Tekken'a, к счастью, сегодня уже не надо. Гораздо важнее будет отметить все отличительные черты этой игры от ее предшественницы. Во-первых, стоит уделить побольше времени самой главной «фишке» этой игры, а именно так называемому tag'у. Этим словом вот уже который год принято в файтингах называть возможность замены во время боя одного персонажа другим. В действительности это выглядит следующим образом. Перед началом боя вам предоставляется



не совсем оригинальную игру состоявшейся. Но мало того, что Namco умудрилась впихнуть в свой новый проект всех ге-роев из второго и третьего Tekken'a, так она еще и постаралась более-менее сбалансировать их, добавив старым героям новые приемы. Тем не менее, как и в случае с другими драками от Namco, серьезно говорить о балансе между различными персонажами в данном случае не приходится. И, к сожалению, режим Tag только еще больше усугубляет данную проблему. Однако стоит отметить, что Tekken никогда не задумывался как серьезный файтинг. Все в нем разрабатывалось исключительно для получения игроками максимального удовольствия, причем любой ценой. Но не стоит забывать и о том, что все-таки в TTT игрокам предоставлена возможность совершенствования своих на-выков в драке, не в пример многочисленным другим играм этого класса. Это, правда, в оче-редной раз было достигнуто простым увеличе-нием количества доступных игрокам для изучения приемов, комб и суперударов. Чаще всего, к сожале-нию, эти удары не несут никакого смысла и предоставлены игроку только для того, чтобы он мог разнообразить ими происходящее на экране. Но так как именно этого порой недостает нам в других, более продуманных и серьезных драках от других производителей по-доброй продукции, то мы можем Namco за это только похвалить.



возможность выбрать двух бойцов, которые, по вашему мнению, смогут со-ставить достойную пару. Одновременно с этим компь-тер, или второй игрок, делает то же самое. Соответ-ственно, когда начинается бой на экране, вы можете лицезреть не две, а целых четыре полоски жизни. И если во всех остальных драках, в которых использует-ся tag, за состоянием здоровья каждого конкретного бойца можно просто не следить, то в TTT вам это при-дется делать регулярно. Все дело в том, что вашей ко-манде засчитывается поражение в том случае, если будет убит любой из двух выбранных вами героев.

Соответственно, во время боя вам просто придется менять своих бой-цов, чтобы избежать неминуемой смерти. С другой стороны, эта осо-бенность TTT открывает другому иг-року или компьютеру новую воз-можность по уничтожению своего оппонента. Так как менять героя вы можете только тогда, когда он стоит на ногах, то для быстрой рас-правы над соперником вы просто можете попытаться не давать ему опомниться. Тем не менее, дополне-ние этой опции немного расширяет спектр тех возможностей, ко-торые предлагает игроку Tekken Tag Tournament. Также стоит, на-верное, отметить и то, что в TTT вы сможете объединять атаки двух выбранных вами персонажей. Это, к сожалению, можно сделать не всег-да и не везде, но зато в действен-ности объединения усилий двух бойцов вряд ли кто может усом-ниться.

Второй интересной особенностью описываемой здесь игры является довольно большое количество представленных в ней бойцов. Нет, безусловно, по этому показателю новому творению Namco еще трудно тягаться с такими богатыми на персонажей играми, как Marvel vs. Capcom 2 или King of Fighters 99. Но и имеющихся в TTT героев вполне хватает для того, чтобы назвать эту

В отличие от дримкастовской версии Soul Calibur'a, в TTT для PS2 вы не найдете действительно интересно-го дополнительного режима для одиночной игры, так что кроме как для игры вдвоем этот продукт, в общем-то, не предназначен. Но зато в нем, наряду со стан-дартными дополнительными режимами, имеется одна очень веселая и достаточно интересная мини-игра, а именно теккеновский боуллинг.

Осталось поговорить о графике и о техническом ис-полнении описываемого здесь продукта. Для его реа-лизации Namco действительно постаралась как можно лучше использовать возможности PlayStation 2. Моде-ли персонажей в нем заметно похорошли, а задний план наконец-то зажил своей собственной жизнью. Однако тот факт, что эту игру изначально разраба-вали для обычной PlayStation, разработчикам так скрыть и не удалось. Анимация персонажей как была на уровне 32-битной игры, так и осталась, а псевдо-рехмерные арены, как и раньше, пугают игроков от-сутствием целостности. Именно поэтому особого вос-хищения TTT на PS2, к сожалению, не вызывает. И этому также не помогает и тот факт, что даже на та-кой мощной приставке, как PS2, управление персо-нажами у Namco все еще почему-то запаздывает.

Подводя итог, стоит отметить, что если бы эта игра вышла не на PlayStation 2, а на оригинальную PlayStation, то ее оценка, а также удовлетворение от ее покупки были бы значительно выше. Но так как этого не произошло, то нам приходится признать, что TTT для PS2 просто не смог оправдать возложенных на него надежд. Будем надеяться, что в четвертом Tekken'e Namco все-таки исправится, и мы сможем констатировать тот факт, что одна из самых популярных игр двадцатого века наконец-то получила второе рождение.

СИ REVIEW

Страна ИГР • №9(66) • Май 2000

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Ф

Сергей Овчинников

еномен усталости от 3D» — иначе то, что сегодня творится на японском игровом рынке, и не назовешь. Все эти 3D-Action, 3D-Adventure, ролевушки с трехмерными боями и уж конечно трехмерные платформеры за добрых пять лет тотального превосходства над старыми добрыми двухмерными играми в стиле SNES и Megadrive успели бывалым игрокам порядком поднадоеть. И хотя в конечном счете 3D — это все равно круто и здорово, жизнь показала, что двухмерные игры забыты совершенно зря.

Пожалуй, единственной крупной японской фирмой, которая остается верной старым добрым принципам «хождения слева направо», причем вовсе не из-за недостатка возможностей, финансовых или таланта (к таким относятся всем известные бракоделы типа Capcom или SNK), является Nintendo. Именно на ее мощной 3D-системе увидели свет такие почти эпохальные проекты, как Yoshi's Story или Treasure'овские Yuke Yuke Troublemakers и недавний шедевр Bangaioh. И несмотря на более чем прохладное приятие публикой второй серии похождений Yoshi, это не остановило известную команду Hal Laboratory. Многострадальный проект Kirby 64 (анонсированный еще в 1995 году как полностью трехмерная головоломка с элементами Action) вернулся к своим истокам, а именно превратился в классический 2D-платформер. Правда, с новым полигонным закосом. Надо сказать, что несмотря на богатую историю сериала Kirby, когда маленький розовый колобок пры-

гал, бегал и пожирал врагов в трех или четырех сериях на SNES, последнюю серию игры можно смело назвать как самой красивой, так и самой продуманной с точки зрения игрового процесса.

Конечно же, ностальгия — это основное чувство, заставляющее всю нашу редакцию буквально запоем играть в только что вышедшего в Японии (и выходящего совсем уже скоро в Америке) Kirby 64, причем продлевать все это с энтузиазмом и радостью детишек из детсада. А тем временем под действительно красивой и яркой оболочкой «игры для детей», как и всегда у Nintendo, прячется вполне серьезный, разноплановый и оригинальный игровой процесс. Пусть игре и не достает глубины Mario или целостности Zelda, все же Kirby 64 можно считать одним из самых удачных 2D-платформеров всех времен. Основой игрового процесса в Kirby является не столько прохождение уровней, сколько борьба с многочисленными врагами и поиск способов дотянуться до секретов. Практически любого противника Кирби может попросту скушать, получив возможность либо бросить трупом врага в другого монстра или проглотить его в надежде получить один из бонусов. Эти бонусы, которых всего насчитывается шесть видов, позволяют Кирби менять свою форму и методы атаки. Так, например, получив в распоряжение своеобразный серп, наш герой научится сбивать врагов бумерангом, изготовленным из его собственного тела. Электрический power-up позволяет уздарять врагов током и так далее. Но основную часть разнообразия и интересности в игру привносит тот факт, что все эти бонусы можно и нужно по ходу дела комбинировать. Так, например, каменный + электрический power up'ы позволяют привязать к гигантскому булыжнику электрическое лассо, которое будет разить всех врагов в пределах целого экрана. Двойная бомба превратится в ракету. Двойной серп даст вам в распоряжение жуткое зубастое существо, летающее по эллипсоидной траектории и сражающее всех наповал. Ис-

кать новые комбинации почти так же весело, как и применять все эти искрающиеся спецэффектами суперприемы. Помимо всего прочего, Кирби еще наделен способностью левитировать в воздухе, правда, не очень долго. Уровни в игре специально созданы с огромным количеством разилов и секретов, чтобы игра быстро не наскучила. Той же цели служит и невероятный дизайн — на каждом из уровней используется новый набор текстур и объектов, в результате чего никаких повторений в игре вы не найдете; именно поэтому Kirby и занимает неприлично крупный для 2D-игры объем в 256 Мегабит.

Kirby 64 после своего появления на японском рынке всего за две недели был продан полумиллионным тиражом, причем в большинстве магазинов игра бы-

Платформа: Nintendo 64
Жанр: 2D-платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Hal Laboratory
Количество игроков: 1
Онлайн: www.nintendo.com



ла мгновенно распродана (чему мы сами были непосредственными свидетелями). Так что, думается, все усилия Hal Laboratory по возвращению в нашу жизнь такого великого жанра, как 2D-платформер, будут вознаграждены. Миллион копий уже практически в кармане, а на N64 появился еще один шедевр класса «не купить невозможно».

СИ REVIEW

ДОСТОИНСТВА
Отличная мультишная полигонная графика, насыщенный, продуманный и интересный игровой процесс, выводящие 2D-игры на качественно новый уровень.

НЕДОСТАТКИ
Игра серьезно усложняется уже со второго мира и становится оттого уже не такой прикольной.

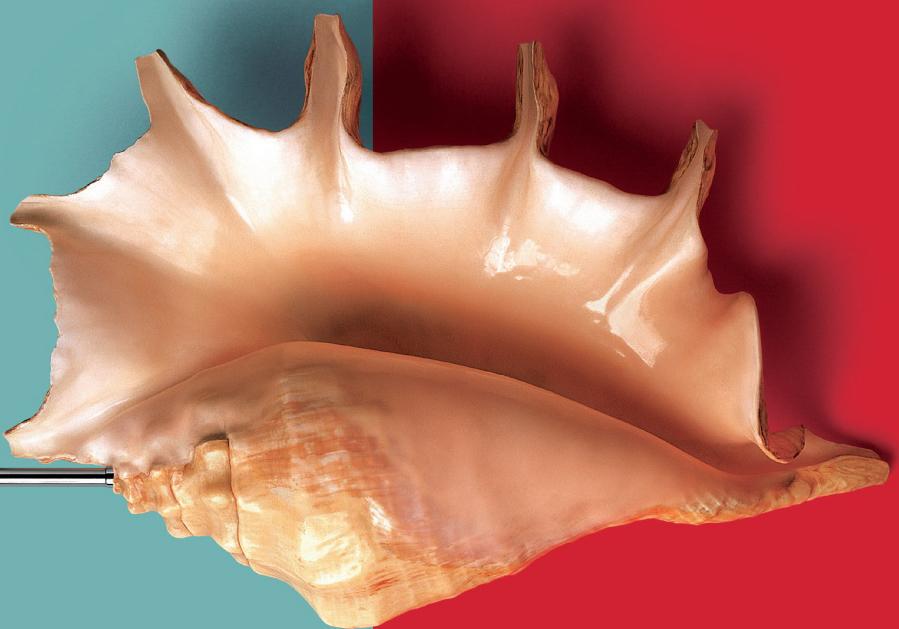
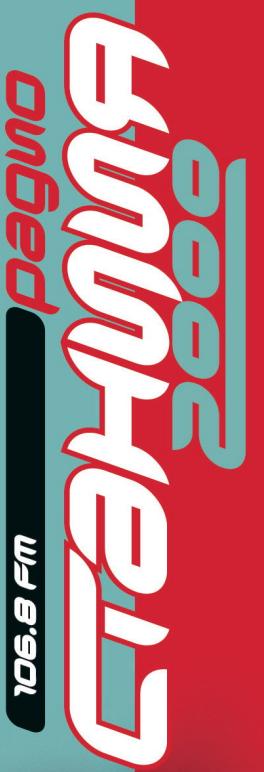
РЕЗЮМЕ

Один из лучших нинтендовских проектов за последние годы.

9.0

- | | |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

С Е Р О Г А Н О В А М У З Е И Т Т Е Н !





СПЕЦВЫПУСК

Все об INET

в продаже с 25 АПРЕЛЯ

ЭКСПЕРТ: Станислав ВАСИЛЬЕВ

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

НОВОСТИ

IBM ПРОДОЛЖАЕТ УЛУЧШАТЬ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Очередной рекорд компании — 32Гб жёстких дисков для мобильных систем. Диски рассчитаны на работу с цифровым аудио и видео, поддерживается новый вид коррекции ошибок, специально для работы с видео. Алгоритм отличается от "стандартного", используемого для коррекции ошибок при работе с обычными текстовыми документами.

Модель Travelstar 32GH ко всему прочему ещё и самый большой мобильный привод. Скорость шпинделя — 5400 оборотов в минуту, что на 1200 оборотов больше стандартной скорости для этого класса винтов. Есть и 20Гб модель — Travelstar 20GN предназначен для сверх-мобильных машин, один диск этого накопителя имеет плотность 17.1 миллиарда бит на квадратный дюйм. Это высочайший показатель для жёстких дисков. Все модели имеют стеклянные пластины, технологию load/unload, GMR головки, улучшенную систему энергосбережения.

ЕЩЕ ОДНА ПЛАТА НА GEFORCE 256 С 64МБ ПАМЯТИ

Основные производители карт на ядре GeForce 256 уже анонсировали 64-х мегабайтные модели. Безусловно, сейчас это ещё дорого, но история не раз показывала, как большие объёмы памяти быстро вытесняли меньшие. А ведь ещё несколько лет назад пользователи на полном серьёзе раздумывали, брать ли акселератор с 4Мб памяти или с 6.

Компания Leadtek, не желая отставать от таких грандов как Creative и ASUS анонсировала в пятницу 64-х мегабайтную версию LeadTek WinFast GeForce 256 DDR. Новая плата поставляется с отличным от GeForce 256 DDR Revision A радиатором, имеет DVI интерфейс, S-Video и RCA TV выходы. Предполагаемая цена в пределах \$400 за плату. Столь высокой она не будет оставаться долго, так как после анонса и начала продаж GeForce 2 цены на старые модели должны серьёзно упасть. Основным фактором, влияющим на цену остаётся объём набранной на плате памяти. Даже имея сверх дешёвый чип и экономя на остальных компонентах системы firma не сумеет выпустить дешёвую модель с большим объёмом видео памяти.

НЕМНОГО О AMD, МЕДИИ THUNDERBIRD

Для того, чтобы оставаться на шаг впереди Intel AMD вынуждена плотно работать над новыми продуктами. Завоевать нынешние позиции компании было очень сложно. Многие ещё помнят первые попытки конкуренции с процессорами Pentium и Pentium II. Сегодня компания полностью реабилитировала своё имя в глазах пользователей, однако расслабляться нельзя — Intel ждёт шанса поквитаться.

Появилась информация о том, что компания начала продажи сэмплов первых действительно "медных" процессоров. Пока не известна стартовая частота готовящегося продукта, более известного как Thunderbird. По непроверенным данным процессор выйдет с частотой, максимально близкой к одному гигагерцу. Напомним, что это будет процессор с увеличенным on-die кэшем второго уровня, использующий медные соединения, и изготовленный по 0.18 мкм технологии. Производство чипа будет базироваться на FAB30 в Дрездене по шестислойной технологии. Прежде у компании были планы начать производство медных процессоров раньше, но зимой 1999 проект был приостановлен и перенесён на конец первого квартала 2000. Ожидается, что компания начнёт выпуск Thunderbird к уже к лету, по данным из AMD тестирующиеся сэмплы уже сегодня показали отличную производительность.

Медные соединения имеют большой потенциал, но из ведущих компаний их пока внедрила только IBM в своих процессорах PowerPC. Не смотря на то, что серия Coppermine названа именно по слову Copper (медь), даже последние 1Гц процессоры Intel не используют медных соединений. Первое появление систем на меди планируется в начале следующего года параллельно с использованием материалов с сниженным K-фактором и процессом 0.13 мкм. К этому времени AMD планирует представить 32-х и 64-х битные модели процессоров (Sledgehammer), стартовая частота которых будет в районе 2Гц. И немножко о прибыли компании за первый квартал. Ожидается, что доходы AMD составят \$1.06 миллиарда долларов. В эту цифру будет внесена и прибыль от удачных продаж Flash памяти.

3DFX ЗАКЛЮЧАЕТ СОГЛАШЕНИЕ О СОТРУДНИЧЕСТВЕ С INTEL

Очень интересные телодвижения совершают 3dfx. Сначала анонс Rampage, затем покупка GigaPixel, теперь кросс-лицензирование с Intel. Президент 3dfx, доктор Алекс Льюис считает, что Intel имеет доступ к стратегически важному для 3dfx пакету патентов. Сотрудничество с Intel может принести интереснейшие плоды, особенно учитывая, что с компанией заключено лицензионное соглашение со стороны S3. Которая в свою очередь кросс-лицензирована с nVidia. К слову о S3. Интересно, как будет обстоять вопрос кросс-лицензирования в случае продажи графического отделения S3 концерну VIA.

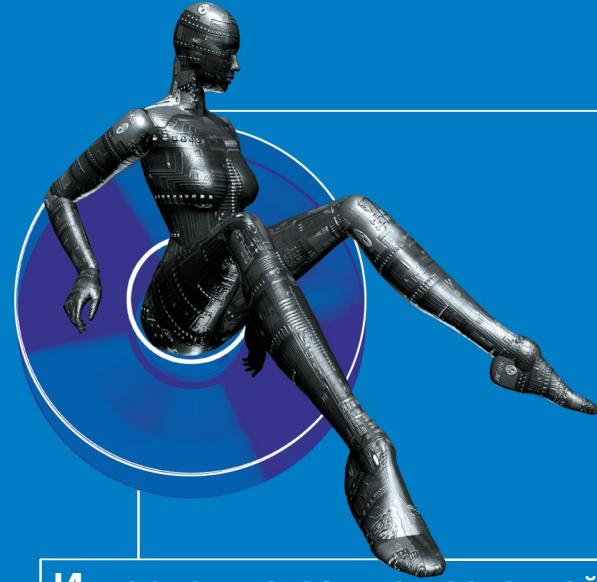
В целом сегодня мы ожидаем от 3dfx не столь массивных действий о покупке и лицензировании, сколько выхода продуктов на VSA-100. Безусловно компания способна разработать интереснейший продукт, но пропустив ещё один цикл она окажется на грани флага. А в пресс-релизе есть интереснейшая фраза — "3dfx Interactive Inc — глобальный лидер в разработке и маркетинге 3D технологий..." Особенно в маркетинге. От скромности они не умрут.

НОВЫЙ PDA ОТ SONY

Heise Online анонсировал появление нового PDA органайзера от Sony под управлением PalmOS. Устройства этого типа становятся всё популярнее в Европе и США, аккумулируя в себе многие концептуальные возможности связи. Модель от Sony оснащена цветным LCD экраном и видеокамерой. Выбирая OS компания наверняка задумалась о конкуренции предстоящего X-Box с PlayStation 2, и дабы никак не зависеть от Microsoft выборпал в сторону PalmOS.

CREATIVE НАЧАЛА ПРОДАЖИ ПОДАМПРЗ ПЛЕЙЕРА

Основной проблемой мобильных устройств для проигрывания MP3 является низкий объём их встроенных и дополнительных носителей. Удовольствие от прослушивания одного сборника музыки на протяжении нескольких часов сомнительно, а кроме этого данные на плейер нужно ещё



Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://dvd.e-shop.ru>

e-mail: dvdshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-86-27, 928-6089, 928-0360

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,

по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт - Петербурге: (812) 311-8312

<p>The Matrix Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$27.00 Вы экономите \$5.00 Зона: 1. Боевик-триллер</p>	<p>Blade Runner Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.99 Вы экономите \$5.01 Зона: 1. Фантастика</p>	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$7.00 Зона: 1. Комедия</p>
<p>The Iron Giant Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00 Зона: 1. Мультфильм</p>	<p>Excalibur Цена в Москве \$31.00 Цена у нас \$25.99 Вы экономите \$5.01 Зона: 1. Исторический фильм</p>	<p>Wild Wild West Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00 Зона: 1. Вестерн</p>
<p>The Sixth Sense Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$32.99 Вы экономите \$5.01 Зона: 1. Триллер</p>	<p>Labyrinth Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$30.00 Вы экономите \$4.00 Зона: 1. Приключения</p>	<p>Fight Club Цена в Москве \$45.00 Цена у нас \$38.99 Вы экономите \$6.01 Зона: 1. Триллер</p>
<p>Ricky Martin: Video Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$7.00 Зона: 5. Видеоклипы и концерт</p>	<p>From Dusk Till Dawn 2 Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 От заката до рассвета 2 Зона: 5. Триллер</p>	<p>Я знаю, что вы делали прошлым летом Цена в Москве \$36.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$8.00 Я знаю, что вы делали прошлым летом Зона: 5. Триллер</p>
<p>Вампиры Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Зона: 5. Боевик-триллер</p>	<p>8 mm Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Зона: 5. Детектив</p>	<p>Лишний багаж Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Лишний багаж Зона: 5. Приключенческий боевик</p>
<p>Никита Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Зона: 5. Боевик</p>	<p>Gattaca Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Гattaca Зона: 5. Фантастика</p>	<p>Горец 3 Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00 Горец 3 Зона: 5. Фантастический боевик</p>

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

некоторое время закачивать. Сегодня обычные MP3 плейеры — не более чем дорогие малофункциональные игрушки, которые превратятся в действительно интересные устройства перед порог в несколько сотен мегабайт на носитель. Существует две альтернативы для мобильных устройств — хранение MP3 композиций на встроенным жёстком диске или проигрывание их с CD носителя. Первый метод имеет все недостатки жёстких дисков — опасность повреждений при тряске, увеличение стоимости проигрывателя. Второй способ мягко говоря не очень компактен. Плейеры с использованием таких носителей появятся минимум через несколько месяцев, а сегодня компании продолжают продвигать малофункциональные проигрыватели на различных карточках.

Компания Creative представила новую модель Nomad II, использующую в качестве носителя Solid State Floppy Disk Card. Понимая, что проигрывать в течении долгого времени одну и ту же музыку не интересно Creative встроила в Nomad II стандартный FM тюнер, способный сохранить пресеты 32 станций. Кроме того новый Nomad может осуществлять запись и закачивать её на PC. Управление осуществляется кнопками на корпусе, состояние и информация выводятся на LCD экранчик. Ожидаемая стоимость 64-х мегабайтной модели — \$329. Простенькая 32-х мегабайтная модель обойдётся в \$229. Плейер так же совместим с карточками SmartMedia, стоимость которых составляет \$99 за 32-х мегабайтную модель.

Анализируя приведённую информацию нельзя сказать, что устройство будет популярно в России. За сумму в \$418 (Nomad II плейер + карточка 32Мб) можно купить хороший CD плейер от известного производителя и простенький CD-рекордер. А накачав MP3 файлов из Сети назаписать собственных болванок с музыкой. Мы ждём начала коммерческих продаж CD/MP3 проигрывателей в России. Эти устройства имеют гораздо больший потенциал.

ХАКЕРЫ ПОЛЬЗУЮТСЯ PLAYSTATION II ДЛЯ КОПИРОВАНИЯ ФИЛЬМОВ

Открылся ещё один аспект возможного использования PlayStation II. RGB выход приставки может выводить данные на VHS магнитофон. Японские сайты уже полны информации о том, как это сделать. На выходе сигнал из RGB конвертируется в NTSC, игнорируя защиту Macrovision. По закону запрещено использовать аналоговые выходы на DVD проигрывателях. Sony может конечно сказать, что PlayStation формально не относится к такому роду устройств, но как ко всему этому относится двинутые на защиту от копирования DVD корпорации мы ещё не знаем. Второй серьёзный проступок. Сначала возможность проигрывать диски другой зоны при помощи паролей, теперь и вовсе копирование дисков на ленту.

ПРИ ПОМОЩИ SPITFIRE AMD НАНЕСЕТ УДАР ПО CELERON

Появилась информация, что 24 апреля будут серьёзно снижены цены на продукцию AMD. Компания продолжает войну с Intel и готовит ответ на Celeron SSE.

До последнего времени AMD была вынуждена одним продуктом конкурировать со всей линейкой Intel. С выходом Spitfire ситуация в корне изменится. По последним данным 550MHz Spitfire будет предлагаться за \$79, 600MHz за \$99, 650MHz за \$140, 700MHz за \$175. Безусловно упадут в цене и процессоры K6-2, максимумом для них станет порог в \$50. Упадут и цены на Athlon — 1Гц модель станет доступна за \$1071, 950MHz за \$722, 900MHz за \$589, 850MHz за \$424, 800MHz за \$323, 750MHz за \$242, 700MHz за \$187, 650MHz за \$163.

Новые Celeron SSE будут доступны с частотами 633 и 667MHz. Значит конкурировать им придётся именно с Spitfire 650 и 700MHz. Скорость этого процессора наверняка не будет существенно ниже скорости оригинального Athlon. И это при очень низкой цене. Очередной раунд за господство на низком и среднем сегментах рынка. Сегодня лидерство явно за AMD.

AUREAL ЗАКРЫЛАСЬ

Директорат компании подал в отставку. Вероятных вариантов два — либо полный роспуск компании, либо, что более вероятно её покупка другим ведущим производителем. В первой ситуации мы никогда не увидим новых продуктов с поддержкой A3D, во втором этот API ещё может ожить. В результате мы имеем всего три претендента на рынок игровых аудио акселераторов — Yamaha, ESS и Creative. Самым крупным из них является Creative. Yamaha и ESS выпускают слабенькие карты, совместимые с ведущими стандартами и имеющие собственные плюсы и минусы. Фактически всё вернулось на круги своя — задающая тон Creative со своей линейкой Sound Blaster и мелкие производители, копирующие босса. Очень жаль, а мы так ждали Aureal SQ3500.

Сергей АРГАЛИН

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

ДРИАДЫ МИССИЯ 6. ДОРОГА ЖИЗНИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы построите во втором городе рыночную площадь и доставите туда 5 единиц еды.

Комментарии к выполнению: Время не ждет! Действовать нужно очень быстро, тогда успешное выполнение миссии будет лишь вопросом нескольких минут.

Первым делом существенно повысьте мотивацию во втором городе. После этого «отключайте» лабораторию и отправьте временно безработную профессоршу на переобучение в университет. Городу нужны не ученые, а лесорубы!

Параллельно с этим дайте задание обучить еще одного лесоруба и каменщика. А затем отправьте их

сражения антов и дриад. Увы, прекрасные воительницы почти наверняка будут полностью разбиты (в лучшем случае в живых останутся единицы). Уцелевшие анты через некоторое время нападут на ваш город, но к этому моменту вы уже без труда разделаетесь с ними. А теперь по порядку.

Не отчаивайтесь из-за столь драматичного поражения. Лучше займитесь подготовкой к реваншу и перво-наперво удовлетворите требова-



обоих на добычу ресурсов. Когда на складах будет достаточно стройматериалов, приступайте к строительству рыночной площади. Первый этап позади.

Теперь возвращайтесь к столице. Не обращайте внимания на многочисленные требования населения (разве что повысите слегка мотивацию) и без колебаний остановите работу шахты, оружейного завода, лаборатории и полицейского участка. После этого постройте рыночную площадь.

Здесь же обучите торговца и охотника. Затем загляните в казармы и дайте распоряжение натренировать несколько лучников (пятерых будет вполне достаточно).

Через некоторое время анты нанесут вам далеко не дружественный визит. Самое неприятное, что их целью с равной вероятностью может стать как первый, так и второй город. Будьте начеку и немедленно направьте к месту нападения своих лучников, а следом за ними и торговца. Ну а если вы будете действовать достаточно быстро, то прорвать операцию с переправкой продовольствия можно еще до атаки антов.

МИССИЯ 7. ЧАС ПРЕЗРЕНИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите антов.

Комментарии к выполнению: Начало миссии будет достаточно динамичным — вы попадете в разгар

населения. После этого организуйте бесперебойную добычу основных ресурсов — обучите каменотесов, лесорубов и охотников. За последними, кстати, необходим постоянный присмотр, так как они могут в пылу азарта охоты пересечь границу вражеской базы. Впрочем, и охотники врага будут частенько мелькать около ваших границ, так что имеет смысл отстроить там заставы и посадить в них лучниц.

Стройте армию, благо оружия и денег у вас предостаточно. Тренируйте арбалетчиц и мастеров меча — эти воительницы наиболее сильны и опасны. Тяжелая артиллерия в данном случае вряд ли пригодится, так как не обладает достаточной маневренностью и прочностью.

Отбив атаку остатков сил противника, постройте жрицу и подлечите своих раненых воительниц. В дальнейшем такие набеги антов станут постоянными, так что полевой госпиталь должен работать без перебоев.

Продолжайте строительство армии. При необходимости организуйте добычу железа и производство оружия. Когда под вашим командованием окажется дюжина арбалетчиц и столько же мастеров меча, переходите в наступление. Такими силами вы без труда уничтожите укрепления антов.

Единственная сложность — это взрывающиеся твари, которые будут пытаться прорваться в гущу вой-

ск и там устроить хороший взрыв. Страйтесь либо убегать от них, либо уничтожать арбалетчицами с максимальной дистанции.

МИССИЯ 8. КРОВЬ ЭЛЬФОВ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите шаманский поселок и доставите в ваш основной город хотя бы 1 единицу какао.

Комментарии к выполнению: Очень простое задание и далеко не простое выполнение. Доставить единицу какао равносильно в данном случае разгрому всех сил эльфов. Ну а после этого можно захватить окруженные камнями залежи какао, а можно просто произвести какао на ферме. Но, так или иначе, сначала необходимо покончить с эльфами.

Как только миссия стартует, сносите здание лаборатории, переводите в университет дриаду-профессора и переучивайте ее на основательницу города. После этого БЫСТРО уводите всех своих подданных на запад. Ищите место с обилием камней, дерева и цветов — это и будет ваш новый город.

Зачем, спрашивается, такая спешка? Дало в том, что шаманы-эльфы знают расположение вашей первой резиденции и с самого начала будут нападать на нее. Отбиться от нескольких шаманов с трудом сможет только хорошо тренированная армия, которой у вас, разумеется, нет. Так что единственным спасе-

нием от верной смерти станет отход на запад. Увы, выбор в данном случае отсутствует.

Основав новое поселение, развивайтесь в спокойном привычном темпе. Создавайте армию и атакуйте эльфов. Причем, нападение лучше всего производить с западной границы, в обход шаманов. Тогда, уничтожив мэрию, вы навсегда покончите и с этими опасными знатоками магии.

МИССИЯ 9. ДОБРЫЕ ВЕСТИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как корреспондентка вернется в город, в котором уже будет построен газетный киоск.

Комментарии к выполнению: Одно из самых сложных заданий в игре — практически полностью зависящее от удачи, да и к тому же существенно ограниченное по времени. В общем, раз в -чтый обязательно получится...

Итак, вам нужно провести корреспондентку до города, который С САМОГО НАЧАЛА атакуется антами. Более того, все подходы к городу, за исключением северного, заблокированы заставами. Мэрия штурмуется. Ресурсов ровно на постройку газетного киоска. Еды нет. Носильщицы гибнут аки мухи... Это ад кромешный!

Но, тем не менее, путь к успеху существует. И ведет этот путь на юг. Сразу же посыпайте свою корреспондентку в ЮЖНОМ направлении (долго, но безопасно) и немедленно стройте газетный киоск у западной границы поселения. При этом старайтесь всеми силами берегать дриаду-архитектора, так как ее смерть равносильна проигрышу миссии.

Ну а теперь — главное успеть. Если не получится доставить корреспондентку южным путем, то попробуйте извилистые обходные (сначала на север, затем на



восток или на запад). В общем, эксперименты можно ставить неограниченные, так как карта «зациклена» и путей к железному киоску неограничено много.

...В задании сказано, что корреспондентка «должна донести добрые новости до жителей». Хотя миссия закончилась успешно, доносить новости было не до кого. Разве что до армии антов, штурмующей мэрию...

МИССИЯ 10. ВЛАДЫЧИЦА ОЗЕРА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите антов.

Комментарии к выполнению: Полная релаксация после предыдущей миссии. Собственно, здесь вообще можно победить за пять минут (буквально!), не применяя грубой силы.

С самого начала уничтожайте свою лабораторию, стройте домик и начинайте тренировку дриад-охотников. Когда у вас будет около десяти воительниц, направляйте их на вражескую базу (по

карте — юго-восточное направление от вашего поселения). Несколько воинов антов и пара охотников вряд ли остановят добрых десяток бесстрашных лучниц!

Трудно сказать, почему этот этап настолько прост. Быть может, разработчики решили тем самым засвидетельствовать свое почтение прекрасному полу?..

ЭЛЬФЫ

МИССИЯ 6. БАСТИОН ЗЛА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите обе заставы антов.

Комментарии к выполнению: Задание не из сложных — на протяжении всей миссии анты не предпримут ни малейших попыток развить свое начальное поселение. А последнее состоит из всего ничего — двух застав, да мэрии. Так что проблем с разгромом противника не будет.

Но в любом случае расслабляться не рекомендуем. В первую очередь будьте особенно внимательны с застраиванием западной территории вашего поселения. Дело тут вот в чем. В непосредственной близости от западной границы находятся заставы антов, и если ваши поданные неосторожно подберутся слишком близко, то немедленно попадут под обстрел.

Во-вторых, не торопитесь как можно быстрее покончить с антами. Лучше используйте предоставленную возможность поднатореть в создании и управлении крупным поселением. Доведите численность поданных хотя бы до четырех десятков эльфов и приложите все усилия, чтобы они были полностью счастливы. Поверьте, это будет не так-то просто в первый раз! Старания не канут в Лету — уже в следующей миссии вам потребуется управлять поселением, где должно жить в счастье и довольстве не менее пятидесяти поданных. Так что используйте момент и repetируйте до блеска роль прозорливого и хозяйственного мэра.

На данном этапе не требуется создание посольства или торговой площади. Ведь для их эффективного функционирования требуются аналогичные постройки у других рас. А как было сказано выше, в течение всей миссии анты даже щупальце о щупальце не удалят и не построят ни единого здания.

К востоку от поселения будут находиться залежи железной руды. В принципе, можно обойтись и без добычи/обработки металла, так как для штурма форпоста противника будет достаточно около десятка



охотников. Но я избрал несколько иной путь и создал небольшой отряд из пятка лучников и двух мечников. Вся эта орава в момент уничтожила башни врага при минимальных потерях. Hail and kill!

МИССИЯ 7. НЬЮ-ВАСЮКИ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как в вашем городе будут проживать более 50 жителей, и при этом они все должны быть довольны вашей политикой.

Комментарии к выполнению: А вот и обещанная миссия, в которой придется испытать на собственной шкуре, что такое пять десятков капризных эльфов! Поселение нужно развивать, что называется, «с нуля», так как в начале в вашем распоряжении есть только мэрия, лаборатория, университет, да жилой домишко. Плюс несколько эльфов-рабочников. И это нужно в кратчайшие сроки превратить в настоящий мегаполис!..

Первым этапом развития будет заложение фундамента будущего поселения. Для этого нужно изучить максимум технологий и построить все здания, которые могут потребовать в дальнейшем ваши поданные.

Хитрость заключается в следующем. Повремените с демографическим взрывом и не превышайте лимит населения в 14 эльфов. Это позволит вам:

- прокормить всех подданных усилиями единственного охотника (правда, при достаточном количестве зверь);
- не строить никаких дополнительных сооружений (таверну, газетный киоск и пр.);
- не тратить средства на мотивацию;
- финансировать науку на уровне 34-36 золотых, что не так уж плохо!

Постройте еще один жилой домик, выдайте задание ученым (наука находится в эмбриональном состоянии, так что развивайте первое время все подряд, а ближе к финалу исследуйте только «мирные» технологии).

Постройте ферму, чтобы застраховать поселение от голодных бунтов. Пускай все собираемые грибы уходят в пищу — вы еще успеете накопить их достаточно большое количество в дальнейшем.

Постройте посольство, но не запускайте туда дипломата, пока хотя бы одна из соседствующих наций не построит посольство (появится сообщение, продублированное голлосом). Как только сие знаменательное событие произойдет, то заключайте мир (а мир будет принят, не сомневайтесь) и начинайте вести торговлю. Советую сразу прикупить у соседей несколько пирожных и сигар — они могут пригодиться в дальнейшем.

Прежде чем начинать массированное строительство жилых комплексов, снесите подчистую старые домики (их содержание невыгодно) и немного расширьте границы поселения. Реально для строительства доступна только южная часть поселения, поэтому имеет смысл поставить пару застав у самых границ. Затем постройте еще две заставы уже у расширенных границ и разберите первые заставы. Таким образом вы максимально увеличите подконтрольную территорию.

Убедитесь, что у вас построено не менее семи грибных ферм, две таверны, пара газетных киосков, одна винодельня, один цирк. Остальное — можно строить по ходу действия.

Создайте солидный финансовый фонд, размером полторы-две тысячи золотых. Это позволит вам пережить неожиданный финансовый кризис, эффективно вести торговлю, а также при необходимости существенно повысить уровень мотивации (см. ниже).

Активно развивайте торговые отношения. На всякий случай сделайте возможной закупку еды, если ее количество на складе упадет ниже отметки 20-25 единиц. Это, конечно, потребует определенных финансовых затрат, но зато решит проблему нехватки продовольствия.

Ближе к финалу игры, когда число подданных достигнет требуемого уровня, вам могут выдвинуть довольно неприятное требование — обеспечить поселение шоколадными пирожными. Хорошо, если вы их закупили заранее либо же они находятся на рынке дриад в свободной продаже. А если нет? Тогда поп-

робуйте резко повысить мотивацию (прямо до 100%). Это сделает ваших подданных счастливыми, а, следовательно, вы успешно завершите миссию.

МИССИЯ 8. ЗАПРЕТНЫЙ ЛЕС

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите казарму дриад.

Комментарии к выполнению: Пришло время для решительных действий. Пора уделить внимание не только проблемам регулярного поступления марочного шанса на склады, но и подготовить армию для решительных сражений.

Начало миссии должно быть стандартным — минимум подданных (14 эльфов) при максимальном финансировании науки. Форсировать рост населения нужно не раньше, чем вы откроете технологию «Жилой комплекс». После этого плавно увеличивайте количество подданных и переориентируйте развитие на военный лад.

На практике подготовка к войне выглядит следующим образом. Прежде всего организуйте добычу железа, ведь без него невозможно выковать оружие. Затем изучите самые перспективные технологии, например, «Кокодрил». Можете не строить бараки, а сразу же возвести звероферму, где и тренируются очаровательные кокодрильчики. Десяток таких добрых и милых существ без труда уничтожит все поселение дриад, не говоря о каких-то казармах!

Не стройте много ферм — вокруг поселения полно зверья, и два охотника без труда прокормят три де-



сятка эльфов. Вышлите пару скаутов-смертников, чтобы отыскать казармы дриад, а заодно и вычислить местоположение залежей железной руды (на востоке от поселения).

В принципе, успешный штурм казарм противника возможен и меньшими силами. Но для этого было бы неплохо потренировать своих воинов в небольших сражениях (до получения серебряной или золотой медали), а потом лечить их священником. Дешево и сердито.

МИССИЯ 9. БРАТСКАЯ ПОМОЩЬ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы уничтожите отряд антов и разрушите крепость, которая служит их основной базой.

Комментарии к выполнению: Если прошлая битва была лишь первой пробой меча, то эта — почти кульминация всей кампании. Ваша задача — наголову разбить антов, которые имели неосторожность установить форт-пост в данной территории.

Сразу же начинайте готовиться к войне, которая в данном случае неминуема. Для начала оцените степень развития поселения и тот технологический уровень, которого оно достигло. Надо сказать, что за вас поработали изрядно!

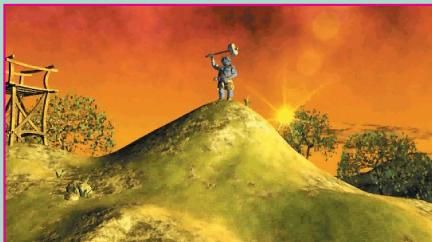
Сразу же «отключайте» посольство. С дриадами вы можете заключить мир в любой момент, а вот анты все равно отклонят любые предложения о ненападении.

Кстати, чтобы немного подстегнуть ваших подданных и заставить их работать вдвое или втройне, нажимайте клавиши F6 и F7 соответственно. К нормальному ритму работы можно вернуться с помощью клавиши F5.

Наиболее вероятное место появления противника — это северная часть поселения. Обязательно постройте там две заставы, в которые усадите двух эльфов-лучников. Потом вышлите туда еще несколько обычных воинов. Если не укрепить оборону, то примерно через полчаса реального времени к вам пожалует многочисленный отряд антов-охотников. Визит, надо сказать, будет преприятнейший. Так что хорошо укрепленное поселение — залог благосостояния!

Постройте жреца и выводите армию на тренировку. Несколько небольших стычек помогут вашим воинам приобрести боевой опыт и сделает их намного опаснее. Главное, не забывайте потом подлечивать своих вояж!

Для штурма поселения антов нужно натренировать дюжины кокодрилов. Разделите их на два отряда и отправляйте в южном направлении, к месту расположения вражеской базы. Первый отряд используйте для уничтожения живой силы противника, а второму прикажите атаковать мэрию. Главное, не заходите слишком глубоко на север — иначе



падете под обстрел застав! После уничтожения мэрии, а, следовательно, и всей расы антов, миссия будет успешно завершена. Заметьте, что на успех никак не влияют ваши дипломатические отношения с дриадами.

МИССИЯ 10. МОЛОТ СУДЬБЫ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите расу антов.

Комментарии к выполнению: А вот и кульминация, в которой кто-то желтый и муравькообразный должен умереть.

Итак, прежде всего оцените первоначальные ресурсы вашего поселения. С сооружениями не густо (их минимум, если быть точным), зато наука развита очень даже прилично. Почти два десятка изученных технологий — это весьма солидное подспорье!

Сразу приступайте к решительным действиям. Сначала постройте еще один домик, что даст вам возможность финансировать науку. После того как новое помещение будет заполнено, начинайте проводить исследования технологии «Жилой комплекс», а также постройте одного охотника-714.

Затем стройте казармы. Да-да, именно казармы, а не таверну или газетный киоск. Если чуть-чуть замешкаться и не защитить вовремя город, то кровожадные и жестокие анты не заставят себя ждать! Так что стройте казармы и заставу, которую нужно расположить на востоке базы (место наиболее вероятного появления врага). Только после этих радикальных мер можно уделять внимание и социальным технологиям.

На всякий случай постройте посольство, но не заводите в него дипломата. Если анты решатся на дипломатические переговоры (это бывает очень редко), то вам, возможно, удастся заключить временное перемирие.

Добывайте как можно больше железа. Ближайшие залежи железной руды находятся на северной границе поселения. Желательно организовать добчу как можно раньше и не прекращать ее на протяжении всей игры.

Стройте армию. Не жалейте ни ресурсов, ни денег — так как чем быстрее вы ринетесь в атаку, тем проще будет покончить с антами. Я слишком глобально подошел к войне и построил с десяток кокодрилов, плюс дюжину молотобойцев. Этого оказалось явно избыточно, так как западная граница антов оказалась слабо укреплена, и до мэрии мои воины прорвались без проблем. А когда рушится мэрия...

Да, главное не забудьте при ведении боевых действий на территории противника оставлять несколько бойцов в собственном тылу. Для охраны вполне достаточно нескольких

обычных воинов и/или пары застав.

АНТЫ МИССИЯ 6. ДИВЕРСИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите все шахты дриад.

Комментарии к выполнению: Как ни велик соблазн пройти эту миссию на одном дыхании и без утомительного развития, увы, он не осуществим. Основной загвоздкой станет отсутствие оружия на складах, а, следовательно, нужно добывать железную руду, строить кузницу и прочая, прочая, прочая...

Но попытаемся пойти по оптимальному маршруту развития. Сначала построим дополнительный домик, лабораторию и университет. Теперь самое время организовать добчу камней, леса и руды, т.е. обучить соответствующих подданных и отправить их на задания. Кстати, руды вам потребуется не много — вполне достаточно пяти-семи единиц.

После этого смело сносите шахту и стройте кузницу вместе с казармами. Параллельно изучайте технологии «Ант-714» и «Ант-войн», кроме которых вам больше ничего из научных изысканий и не понадобится.

Изготовив пять-семь единиц оружия, можно приступить к тренировке армии. Можете смело разрушать все здания, кроме мэрии, казарм и двух домиков, после чего тренировать пяток антов-войнов и одного анта-714. Ваша задача — провести диверсанта под прикрытием бойцов на север к месту расположения шахт дриад. Шахта охраняется пятью мастерами мечи, которые, безусловно, одолеют ваших воинов в честном бою. Но кто сказал, что мы будем воевать честно?! Бойцы нужны исключительно для того, чтобы отвлечь на короткий промежуток времени дриад-охранников и довести диверсанта до шахт. Секунда — и от последних останется только горстка камней.

Единственный нюанс этой операции — не позволять анту-714 вылезать вперед отряда, но при этом и не давать ему сильно отстать. Поэтому прежде чем идти в атаку, сохраните игру и назначьте воинам «быстрые» клавиши. Чтобы наверняка...

МИССИЯ 7. САНАТОРИЙ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы полностью уничтожите эльфов.

Комментарии к выполнению: А вот это блиц-миссия, где вообще не нужно заниматься строительством и хозяйствованием! И, что самое главное, помните, что



этих задумчивых эльфов надо бить пока они маленькие и недоразвитые...

Впрочем, один раз рукава засучить все же придется. Вам нужны два дополнительных домика, чтобы натренировать в перспективе девять охотников. Когда дома будут возведены, с чистой совестью направляйте всех подданных, включая архитектора, в университет и стройте охотников.

А теперь внимайте тактике победы. Девять антов-охотников легко справятся с двумя, а то и тремя эльфами-молотобойцами. Главное, набрасываться на врагов всем скопом и не распылять силы. Следовательно, чтобы покончить с охраной воинственного санатория, нужно провести три-четыре набега.

Операция должна осуществляться следующим образом. Подведите к границе территории вражеского поселения (оно находится к северу от вашей базы) свой отряд и вышлите одного из охотников вперед, чтобы выманить доверчивых охранников. Как только начнется преследование, немедленно возвращайтесь ската к основным силам и наваливайтесь все на одного. Нужно отдать должное молотобойцам — прежде чем любой из них погибнет, он заберет с собой в бескрайние просторы Валгаллы как минимум пару ваших охотников!

И последнее. Не обращайте внимания на проблемы с продовольствием, которые очень скоро начнутся в вашем поселении. На охотниках отсутствие довольствия никак не скажется.

МИССИЯ 8. СЧАСТЬЕ ЕСТЬ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы удовлетворите все желания ваших подданных и сделаете их полностью довольными вашей политикой.

Комментарии к выполнению: Конечно, счастье есть! Оно просто не может не быть!..

Итак, в вашем распоряжении огромное поселение с уймой неудовлетворенных требований. Полный разбор и анахия. Привести все это в порядок — очень непростая, но все же выполнимая задача.

Первым шагом является налаживание добычи продовольствия и сырья. Постройте пять лесорубов и пять каменотесов (у вас много подданных, так что не экономьте на рабочей силе) и направьте их на собор ресурсов. А вот охота, увы, проблем с продовольствием не решит, так как вокруг слишком мало диких зверей. Да, и не забудьте перечислить все свои доходы на мотивацию! Это защитит здания от разрушений и предупредит появление криминальных элементов.

Вторым шагом, как это ни покажется странным на первый взгляд, будет постройка нескольких складов. Иначе при возведении зданий около мэрии возникнут такие заторы, что строительство затянется на неопределенный срок. Так что позаботьтесь о налаживании регулярных поставок стройматериалов заранее.



Когда ресурсов скопится достаточно большое количество, приступайте к возведению табачных плантаций. Весь табак превращайте в еду — на первых порах нам нужно обеспечить нацию едой и только после этого заниматься удовлетворением требований.

Из технологий вам потребуется одна-единственная: «Арена». После ее изучения можете смело разбирать университет.

Начинайте потихоньку выполнять требования своего народа и... строить армию. Дело в том, что на карте еще присутствуют и другие расы, так что нападения можно ждать в любой момент. Сигналом скорой атаки станет сообщение, что дриады уничтожены (работа эльфов). Будьте начеку!

Если после уничтожения дриад ваши подданные потребуют шоколадные пирожные (при отсутствии других требований), то увеличьте финансирование мотивации. Это должно решить проблему.

МИССИЯ 9. МОНОПОЛИЯ

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы разрушите все шахты противника и откроете в своем главном городе 5 собственных шахт.

Комментарии к выполнению: Собственно, а зачем разрушать только шахты врага, когда можно покончить с обоими конкурентами одним ударом и потом неспешно построить пять собственных шахт?

Сразу стройте один домик и тренируйте шестерых-семерых охотников. Теперь отправьте на разведку своих скautов и выясните, где находятся мэрии дриад и эльфов.

Обратите внимание, что эльфы в скором времени нападут на дриад, причем последние никак на атаку не прореагируют. Поэтому оставим обреченных краснок в покое и примемся за воинствующих эльфов. Уничтожьте всех эльфийских охотников (за исключением тех, что рушат города дриад) и приступайте к атаке университета и мэрии. При этом следите, чтобы из города не вырвался основатель — иначе вам придется атаковать еще один город!

В идеале можно так подгадать, чтобы сначала эльфы разрушили мэрию дриад, а через несколько секунд и вы бы покончили с их мэрией. Но для этого нужно держать скautа неподалеку от мест боевых действий.

...Ну а когда вы останетесь в гордом одиночестве на гигантской территории с невероятным запасом ресурсов, разве могут возникнуть проблемы с возведением несчастных пяти шахт?!

Если же вы не хотите сразу идти глобальной войной, то вот места расположения шахт противника (по крайней мере, такова диспозиция на начало миссии). У дриад две шахты — одна на западе от вашего поселения, а вторая — на северо-западе. У эльфов одна шахта, которая располагается на севере.

МИССИЯ 10. КОРОЛЕВСКАЯ НОРА

Задание: Миссия будет считаться завершенной после того, как вы сотрете с лица земли все постройки эльфов и дриад, а также уничтожите всех их подданных.

Комментарии к выполнению: К

бою! К бою, и никакого промедления — время в данном случае работает против вас. Помните про «маленьких и недоразвитых»? Вот и в этой финальной миссии нельзя мешкать и дать противнику шанс развить свое поселение.

Сооружайте еще один дом и отправляйте АБСОЛЮТНО всех подданных (включая анти-профессора) в университет, после чего переучивайте их на охотников.

Когда в вашем распоряжении окажется семь-восемь антов-охотников, начинайте атаку дриад. Их база расположена на северо-западе от вашего поселения. Уничтожьте университет дриад, дриаду-архитектора (после этого дриады не смогут развиваться) и начинайте истреблять мирное население. Жестоко, но зато поможет вам натренировать элитную армию.

Оставьте полуживых дриад в покое и продолжайте экспансию. Следующей целью станут, разумеется, эльфы. С ними придется куда сложнее, так как этот сине-задумчивый народец уже успеет настроить множество охотников. Постарайтесь разделить силы эльфов и разбить их по частям. Если вы почувствуете, что не возьмете город штурмом за одну атаку, отгоните войска (ветеранов надо беречь), постройте еще один-два домика (придется временно переучить двух охотников) и увеличьте армию. Не обращайте внимания на свирепствующий голод и разгул преступности — это досадные мелочи по сравнению с укрепленной базой эльфов.

Вторая атака должна стать роковой для неповоротливых существ. Как и при войне с дриадами, в первую очередь уничтожайте школу и эльфа-архитектора. Ну а после этого уничтожьте беззащитные мэрии!

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ

Все нижеприведенные коды набираются прямо во время игры.

CASHCOW — добавляет 5000 золотых в казну;
RAIN — добавляет 50 единиц грибов, табака или какао (в зависимости от выбранной расы) на склады;
LUMBERJACK — добавляет 50 единиц дерева на склады;

STONEMASON — добавляет 50 единиц камня на склады;

IRONMAN — добавляет 50 единиц железа на склады;
IAMHUNGRY — добавляет 50 единиц продовольствия на склады;

WARTIME — добавляет 50 единиц оружия на склады;

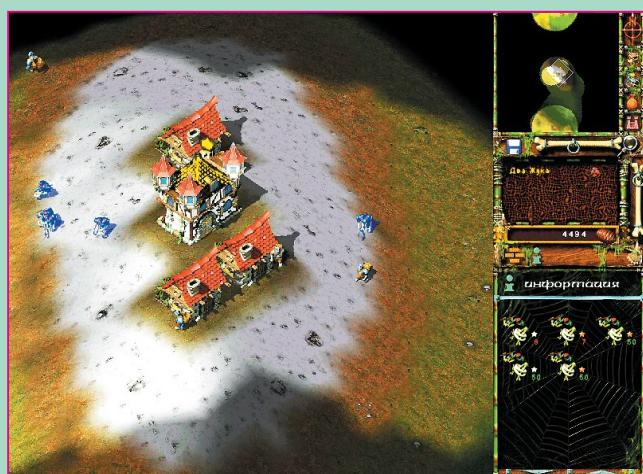
CHOCO — добавляет 50 единиц пирожных на склады;

JUICE — добавляет 50 единиц шнапса на склады;

LOLLY — добавляет 50 единиц сигар на склады;

MAGICEYE — открывает всю карту;

WINNER — немедленное успешное завершение миссии.



ГРАФИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

MEMORY
32MB

BUS
AGP 4X/2X

CONTROLLER
S3 SAVAGE 2000

DIAMOND



GAMERS
EDITION

VIPER II[®]

Кто сказал,
что играть надо честно?

- Однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTextureTM
- Сжатие текстур S3TC - максимальная реалистичность в трехмерных играх
- Беспрецедентная производительность DVD - полноэкранное воспроизведение цифрового видео
- TV-выход превращает ваш компьютер в домашний кинотеатр для игр и фильмов

Пристегните ремни.
Взлетаем!

Каждый игрок знает, что с хорошей видеокартой можно получить от игры гораздо больше удовольствия. Поэтому над созданием Viper II работали самые ярые игроманы из числа инженеров S3/Diamond Multimedia. Если вам нужны высокие разрешения и фотореалистичные изображения, потрясающая скорость в играх и визуальные эффекты, то Viper II — ваш лучший выбор.

Конкуренты бледнеют перед мощью новых технологий. Viper II содержит первый в индустрии однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTextureTM, который обеспечивает самые реалистичные эффекты в играх. Ну, а про высочайшую производительность на больших разрешениях мы скромно промолчим. Просто прочтите несколько обзоров и поиграйте в Quake III.

Построенный на базе процессора Savage 2000, Viper II обеспечивает вас всеми возможностями 2D и 3D ускорения, поддержкой DVD и TV-вывода.

Unleash the Power
Viper II Has Landed

Спрашивайте в ближайших магазинах!
www.diamondmm.ru

ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО THIEF 2

В

Максим Заяц

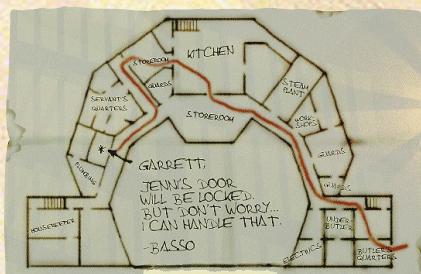
BThief 2: The Metal Age по-прежнему нет уровней сложности. То есть уровни-то, конечно, есть, вот только прибавляют они не новых врагов и не хитрости и коварства уже имеющимся, а дополнительные задания, чаще всего: собрать какую-то сумму денег, найти еще пару предметов и при этом никого не убивать. Все это порой далеко не так интересно. В начале каждой миссии есть возможность выбирать объем заданий себе по душе, так что мы постараемся рассмотреть лишь основные из них, ориентируясь на различные уровни сложности. Помимо этого данное прохождение не нацелено на поиск всех секретов игры — мы воспользуемся лишь небольшой их частью. Собирайте деньги и ценности где это только возможно, почтите записывайтесь и — удачной охоты!

Миссия 1: Running Interference

Уровень сложности: Expert

Цель: Собрать как минимум 600 золотых (из них 200 в драгоценностях). Напомнить обитателям особняка, кто в доме хозяин, оглушив как минимум 8 человек. Никого не убивать. **Basso** должен благополучно вывести **Jenivre** из особняка.

Экипировка: отсутствует



Итак, **Basso** сообщает о том, что открыл боковую дверь, и благополучно скрывается в сторожке, предоставив нам самостоятельно готовить побег для его девушки и избавлять особняк леди **Rumford** от всякого ценного хлама. От главных ворот бежим направо, заворачиваем за угол и спускаемся к ярко освещенной двери. Она действительно открыта. Заходим внутрь и собираем монеты (34) со стола в углу комнаты (следует сразу договориться о том, что передвигаться по особняку мы будем исключительно краудучись — по крайней мере до тех пор, пока на посту



останется хоть один стражник). Справа от нас находится спальня. В дальней стене виднеются две двери. Обе они закрыты. Подходим к левой двери и берем ключ на узком карнизе справа от нее. Теперь



дверь можно открыть. Крадемся налево по темному коридору, перед освещенным участком останавливаемся и осторожно выглядываем (<Lean Left>) из-за угла. Возле закрытого решеткой окна горит факел. Гасим его водяной стрелой. За окном стражники начинают спорить, кому нужно идти зажигать факел (в итоге не пойдет никто). Приседаем (<Crouch>), ползем мимо окна и открываем первую дверь справа. Это казарма. Справа от нас стоят стражники, так что лучше особо не шуметь. Присваиваем себе содержимое всех трех сундуков (49) и через дверь слева выходим в оружейную. На полке справа разложен всякий полезный хлам: **5 Flare** и одна **Flash Bomb**. Прикарманив все это, сворачиваем налево и заходим в мастерскую. Дверь напротив ведет в коридор. Открываем ее, готовим дубинку и осторожно крадемся к стоящему справа стражнику. Благополучно оглушив его, снимаем у него с пояса кошелек (74) и прячем тело в комнате справа. Аккуратно закрываем за собой дверь, возвращаемся в коридор и крадемся по нему дальше.

Он приводит нас в кладовую. Ставяясь оставаться в тени, крадемся к центру помещения и берем один из ящиков. Возвращаемся в коридор, приседаем и так вот на kortochках с ящиком в руках проходим мимо окна со стражниками и заворачиваем за угол. Слева и справа от нас почти напротив друг друга находятся две двери. Левая ведет в комнату со стражниками. Сохраняем игру, делаем пойрче изображение на мониторе. Не вставая, прижимаемся спиной к правой



двери и швыряем ящик налево, точно в угол коридора. Ну если уж это вам не тревога... Стражники выбегают из комнаты, а мы тем временем смещаемся направо и ждем. Через какое-то время женщина-стражник возвращается в комнату, оставив дверь открытой, а мужчина начинает патрулировать небольшой участок коридора перед окном. Готовим дубинку. Сначала нужно оглушить женщину (фи, как это не эстетично), а затем пристроиться за спину мужчины и погрузить его в такой же долгий здоровый сон. Оттаскиваем тело в комнату и открываем дверь напротив — ту самую, от которой мы швыряли ящик. В сундуке в спальне можно найти еще немного золота (79).



Возвращаемся в коридор и идем по нему до кладовой. Справа от центральной груды ящиков находится дверь, ведущая в кухню. Открываем ее, готовим дубинку и, оставаясь в тени, ждем, пока слуга пройдет мимо нас. Крадемся следом за ним, бесшумно оглушаем парня и снимаем у него с пояса кошелек с деньгами (95). Заглядываем в комнату справа от входа. Здесь хранится вино. Подходим к деревянной стойке у дальней стены и начинаем внимательно изучать бутылки. Три из них оказываются золотыми. Конечно, нас об этом никто не просил... но не про-



ходите же мимо? Помимо бутылок здесь имеется еще и секрет: нужно присесть перед стойкой и забрать в одной из нижних ячеек **Speed Potion**. Возвращаемся в кухню, сворачиваем направо и в конце узкого коридора находим небольшой лифт. Забираемся внутрь, поворачиваем рычаг на стене и приседаем. Нас поднимают на второй этаж. Перед небольшим окошком стоит столик с золотой посудой, а за ним разгуливает стражник. Добавляем посуду в свою коллекцию сувениров (245) и снимаем у стражника с пояса ключ, затем нажимаем на рычаг и спускаемся обратно в кухню. Со стола возле входной двери можно прихватить небольшой мешочек с различными ценностями безделушками (350). Разворачиваем лицом к камину. Слева от нас на стене находится деревянная дверь. Открываем ее, заходим внутрь и с помощью водяной стрелы гасим чадящий на стене факел. Затем открываем дверь, ведущую в коридор, и, оставаясь в тени, дожидаемся стражника. Он разворачивается прямо у нас перед носом. Достаем дубинку и устремляемся за ним следом. Нужно успеть привести



его в бессознательное состояние до того как он достигнет конца коридора.

Возвращаемся в кухню и через нееходим обратно в кладовую. Замыкаем еще один ящик из уже знакомой кучи и крадемся направо. Нужно остановиться в тени как раз перед ярко освещенной нишой. Прижимаемся спиной к стене, приседаем и швыряем наш ящик в стоящую у стены пирамиду ему подобных. Стражник в нише немедленно начинает беспокоиться и покидает свой пост. Встаем, готовим дубинку и подкрадываемся к нему сзади. Бесчувственное тело оставляем возле ящиков. Теперь первый этаж полностью очищен от стражников. Казалось бы, уже можно начинать большой побег... но мы еще не выполнили все задания этой миссии. Выходим из кладовой и сворачиваем направо — в тот самый коридор, где мы недавно оглушили стражника. Единственная дверь слева ведет к комнатам слуг. Во второй справа находятся сразу три сундука (260), а в



самой дальней на кровати лежит письмо, в котором говорится о шерифе.

Возвращаемся в коридор и поворачиваем направо, затем направо еще раз. Первая железная дверь справа ведет в комнату Jenivere. Сейчас она заперта. Идем дальше по коридору, заворачиваем за угол и заходим в первую дверь слева. В дальнем углу этой комнаты выстроена целая стена из 12 ящиков. Придется немного поработать грузчиком. Убираем центральные 6 и, освободив проход, подходим к довольно странному алтарю. Из центрального отверстия мы забираем золотой слиток (360), затем обходим алтарь, приседаем и в темном углу справа находим еще один (410). Возвращаемся в коридор, идем налево и открываем следующую дверь слева. Здесь живет управляющий. Пересекаем комнату и открываем дверь, расположенную напротив входа. На столике возле кровати в спальне лежит кошелек (460). Возвращаемся в предыдущую комнату. Обходим стол, открываем дверь слева и поднимаемся вверх по лестнице на второй этаж.

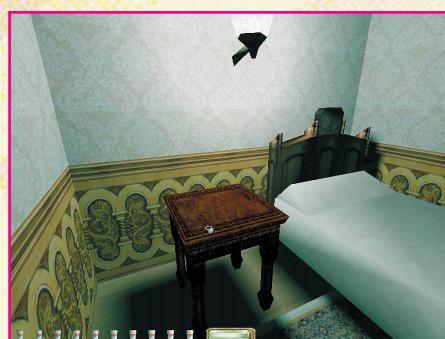
Идем прямо. Добравшись до того места, где коридор поворачивает налево, останавливаемся, готовим дубинку и ждем стражника. Он разворачивается прямо перед нами. Крадемся за ним следом, оглушаем его и снимаем с пояса кошелек (500). Идем дальше по коридору и открываем вторую дверь слева. Это музыкальная комната. С небольшого столика слева забираем две стопки монет (510), на столике справа лежит серебряная флейта (535). Возвращаемся в коридор и идем направо — к тому месту, где мы только что оглушили стражника. Открываем металлическую дверь ключом и остаемся в тени на пороге. Вскоре по лестнице у противоположной стены ком-

наты спускается стражник. Нас он не видит — разворачивается прямо перед дверью и собирается вновь подниматься наверх. Оглушаем его дубинкой и снимаем с пояса ключ. Часть задания выполнена — мы привели в бессознательное состояние 8 человек.

Поднимаемся вверх по лестнице на третий этаж и разворачиваемся направо. В стене слева от нас виднеется дверь. Открываем ее и заходим внутрь. На туалетном столике возле щетки для волос лежит ключ. Забираем его и разворачиваемся направо. Какой красивый цветок! Приседаем возле него и нажимаем на рычаг. Еще один секрет: в стене слева от кровати открылась потайная ниша. Запрыгиваем на кровать, забираем из ниши драгоценную тиару (610



золотых, из них 100 — драгоценности) и возвращаемся к лестнице. Спускаемся вниз на второй этаж. Проходим мимо оглушенных стражников и идем по коридору до центрального зала. Пересекаем его и через проход в восточной стене попадаем в хорошо освещенный коридор. Приседаем, прижимаемся к правой стене и осторожно продвигаемся вперед. Первая дверь слева от нас ведет в столовую, куда мы приезжали на лифте. Возле опустевшего столика для золотой посуды там разгуливает злой стражник без ключа на пояске — и больше нет ничего интересного. Не будем туда заходить. Продвигаемся дальше



по коридору, прижимаясь к правой стене и оставаясь все время в тени. Наконец, один из стражников проходит мимо нас и направляется в сторону центрального зала. Крадемся за ним следом и оглушаем его, затем разворачиваемся и возвращаемся к тому месту, где разгуливает второй стражник. Оглушаем его тоже. Стражники закончились — этот был нашей последней жертвой.

Заходим в небольшую комнату с арками (на карте она обозначена как Parlor). В стене слева имеются две двери. Заходим в левую и прикарманиваем золотой кубок со столика возле кровати (драгоценности — 180). Выходим из-под арок, сворачиваем налево и



поднимаемся по лестнице вверх на третий этаж. Наверх разворачиваемся налево и заходим в дверь справа. Справа от нас находится спальня — там со столика возле кровати мы забираем кольцо (625 золотых, из них 125 — драгоценности). Возвращаемся в предыдущую комнату и на небольшом столике в дальнем углу находим еще одну драгоценную безделушку (670 золотых, из них 200 — драгоценности). Наше задание выполнено. Теперь можно возвращаться и помогать Basso организовать большой побег.

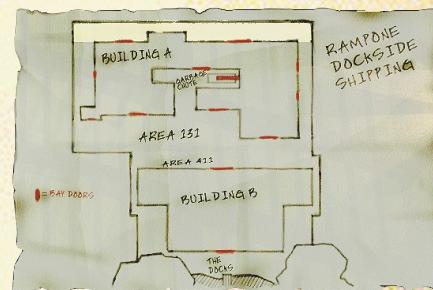
Спускаемся вниз по лестнице на второй этаж, проходим через комнату с арками и идем направо по коридору мимо лежащего без сознания стражника. Спускаемся вниз по лестнице, открываем ключом дверь и оказываемся в той самой комнате, через которую мы попали в особняк в самом начале этой миссии. Возвращаемся к главным воротам и подходим к сторожке. Теперь нужно вызвать Basso с помощью свистка. Можно пробежаться следом за ним по уже знакомым коридорам, а можно просто подождать влюбленных на свежем воздухе — мы сделали все для того, чтобы этот побег прошел удачно. Как только Basso и Jenivere выйдут из особняка, эта миссия закончится.

Миссия 2: Shipping... and Receiving

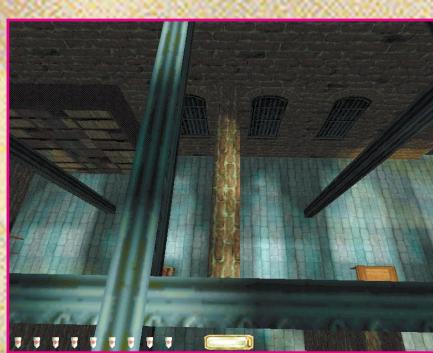
Уровень сложности: Expert

Цель: Найти новую табличку с адресом и «перенаправить» груз почтенного Gilver'a согласно нашим целям. Собрать не меньше 850 золотых и пять сумок приятостей. Никого не убивать. По окончании миссии вернуться к месту старта.

Экипировка: вполне достаточно уже имеющейся



Мы начинаем эту миссию, стоя на груде ящиков в северо-западном углу карты. Для начала нам предстоит пробраться в здание «A». Выбираемся на твердую землю и подходим к высокой стене ящиков, перегораживающих южный проход. В нижнем ряду одного не хватает. Нагибаемся и пролезаем в эту дыру. Разворачиваемся налево и открываем стоящий в





нижнем ряду ящиков. Из него мы достаем два **Flare** и серебряную статуэтку (**15**). Разворачиваемся направо, забираемся на второй ряд ящиков и подходим к стене. Еще раз разворачиваемся направо. Над нашей головой виднеется узкая металлическая лестница. Разбегаемся, подпрыгиваем и хватаемся за нее руками. С первого раза не получилось? Ничего, получится со второго. Забираемся наверх и по узкому решетчатому балкончику проходим немного вперед. На стене слева находится еще одна лестница. Карабкаемся по ней наверх. В стеклянной крыше здания открыта одна секция. Заглядываем внутрь и осторожно идем по потолочной балке до первого «перекрестья».



Смотрим вниз. Прямо под нами находится кирпичная стена одного из офисов. Делаем шаг вправо и спрыгиваем с потолочной балки на эту стену. Кто-то шумно удивится по поводу издаваемых нами звуков, но проверять свои подозрения не пойдет. Разворачиваемся, спрыгиваем на пол и подходим к своего рода «почтовым ящикам» на стены. На самом верху этой деревянной конструкции со множеством ячеек лежит фиолетовая шкатулка. Открыв ее, мы становимся обладателями первого в этой миссии кошелька (**90**). После этого при желании можно



собрать все свитки и почитать чужую почту — хуже от этого не будет, а суть происходящего станет понятнее.

Открываем дверь слева от почтовых ящиков и заходим внутрь. На стене справа расположено какое-то странное устройство: пульт с цифрами от **0** до **9**, счетчик и множество шестеренок и рычагов сверху. Читаем выведенную тут же инструкцию. Оказывается, с помощью этого механизма открываются все двери на складе — нужно лишь знать код. Вот удача — все коды записаны у нас на карте! Начинаем экспериментировать. Вводим номер **0928**. **Noah Jerm** — ему мы нанесем наш первый визит. Забираем лежащий под пультом ключ и выходим из комнаты. **Noah Jerm**, **Noah Jerm...** Впрочем, заглянем-ка мы еще по дороге к тому певуну, который услышал нас



во время прыжка с крыши. Поворачиваем направо, доходим до стены и читаем табличку на двери слева. **J. Rapone**, вице-президент. Х-мм... Открываем дверь и тихонько крадемся внутрь. Господин вице-президент занят — он сочиняет финансовый отчет за неделю. Пора ему немного отдохнуть. Оглушив работягу, забираем со стола золотой кубок и выходим из офиса. Идем прямо, до стены. Слева от нас массивная

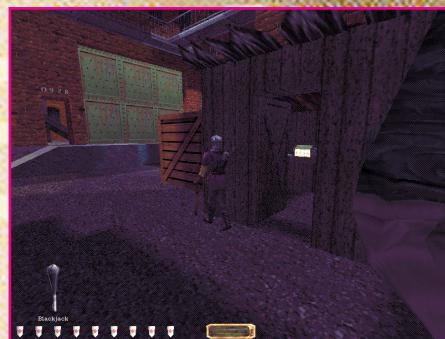


металлическая дверь. Оставим ее на потом — разворачиваемся направо и входим на территорию главного офиса. Прямо перед нами находится дверь. Через стекло виден стоящий позади нее стражник; если увеличить изображение с помощью механического глаза Гарретта, становится ясно, что он повернулся к нам спиной. Открываем дверь и оглушаем бедолагу. Сняв у него с пояса ключ, относим тело к почтовым ящикам, возвращаемся в главный офис и закрываем открытую дверь.

Оставаясь в тени, подходим к L-образной кабинке и забираем лежащий на уголке ключ. Теперь у нас есть два ключа от здания «**A**». Позади кабинки находится зарешеченное окно, через которое виден патрулирующий лестницу стражник. Дожидаемся пока



он начнет спускаться вниз, открываем дверь и встаем на пороге, оставаясь при этом в тени. Через некоторое время стражник возвращается обратно и неосторожно поворачивается к нам спиной. Оглушаем его и складируем тело где-нибудь за кабинкой. Спускаемся вниз по лестнице и идем направо к проему в стене. Узкий коридор приводит нас к металлической двери. Открываем ее и, оставаясь в тени, слушаем разговор человека в зеленом костюме со стражником. Наконец, стражник уходит, и мы получаем возможность спуститься вниз и оглушить «зеленого». Тело лучше затащить внутрь здания — например, к ящикам под лестницей. Возвращаемся к двери и выходим наружу. Сразу же поворачиваем налево, идем вдоль стены и поднимаемся к большим зеленым воротам. Они должны быть подняты (если этого не произошло, придется еще раз набрать на



клавиатуре код **0928**). Слева от ворот должна быть оранжевая дверь, над ней номер **0928**. Заходим на склад и закрываем ворота рычагом на стене справа. Затем подходим к полкам и присваиваем себе кристалл (**165**). Поднимаемся вверх по лестнице в офис, забираем со стола очки в золотой оправе (**215**) и читаем документ. Прежде чем спуститься вниз по лестнице, стоит перепрыгнуть с нее на самую верхнюю полку и подобрать еще один кристалл (**240**). Мы выходим со склада через оранжевую дверь, открыв ее ключом от здания «**A**».

Спрыгиваем вниз и идем прямо (то есть на юг). Прячемся в тени и, убедившись, что поблизости нет стражников, с помощью найденного под пультом на втором этаже ключа открываем дверь небольшого сарайчика. Ага: здесь находится точно такой же механизм, как и на втором этаже. На этот раз мы набираем код **Lucky Selentura** — **0266**. Быстро выходим из сарайчика и открываем сезон охоты на стражников. Как минимум двое (иногда трое) из них должны периодически проходить по затененному участку мимо



сарайчика. Что ж, бесчувственные тела можно складывать возле стены справа от входа, попутно избавив колчаны лучников от лишних стрел. Закончив эту работу, осторожно крадемся и прячемся возле угла здания слева. Еще двое стражников патрулируют эту территорию. Выбрав момент, поднимаемся к открытым зеленым воротам, заходим внутрь и закрываем их за собой с помощью рычага на стене слева. Номер **0266**, **Lucky Selentura**. Забираем две стопки монет с карточного столика (**250**), затем заходим в спальню (справа) и находим там золотой подсвечник (**300**). С замком стоящего справа сундука не так-то легко справиться — придется повозиться с отмычками. **Triangle-toothed pick**, **square-toothed pick** и снова **triangle-toothed pick**. В итоге мы находим очередной секрет (**350**). Выходим со склада, открыв оранжевую дверь ключом от здания «**A**» (перед выходом, разумеется, стоит оглядеться вокруг).

Прячемся в тени справа от зеленых ворот (если





стоять к ним лицом) и методично вырубаем оставшихся стражников, когда они проходят мимо. Наша следующая цель — склад лорда **Porter**. Возвращаемся в сарайчик и вводим код **6937**. Выходим наружу, разворачиваемся налево и начинаем осторожно — очень осторожно — выглядывать из-за большого ящика, стоящего возле угла здания справа от нас. Медленно, почти не дыша, крадемся за спину страж-



ника, охраняющего вход в галерею лорда. Охранявшего... тело можно оставить здесь же, только стрелы из колчана нужно забрать — они нам еще пригодятся. Заходим в галерею и поворачиваем налево. Позади конторки находятся полки. Забираем с них две моховые стрелы и три статуэтки (**395**), затем разворачиваемся, приседаем и находим под конторкой четвертую (**410**). Здесь же справа лежит фиолетовая шкатулка. Ознакомившись с ее содержимым, мы находим еще одну драгоценную безделушку (**460**). Выбираемся из-за конторки и идем в противоположную часть здания. Проходим мимо лифта, заворачиваем за угол и рассматриваем полотна, висящие на стенах хорошо освещенной галереи. Последняя картина (в торце коридора) заслуживает особого внимания. Табличка под ней гласит: «*Let thin arrow fly into mine crystal eye*». Что ж, попробуем пострелять. Нам нужно попасть обычной стрелой в хрустальный шар, который держит женщина на кар-



тине. После этого в стене открывается секретный сейф, из которого мы достаем очередную статуэтку (**475**). Интересно, неужели и сам хозяин каждый раз стреляет по картине? Возвращаемся к лифту и с грустью убеждаемся в том, что кнопка «вниз» на этом этаже сломана. Хотя, минуточку... Сквозь отверстие в потолке виднеется пульт второго этажа. Если хорошенко прицелиться, можно попасть в кнопку «вниз» там. Так мы и поступаем. Лифт оживает и довольно шустро спускается вниз. Становимся на платформу, нажимаем кнопку «вверх» и едем на второй этаж. В противоположной стене зала виднеется застекленная дверь. Открыв ее, мы оказы-



ваемся в спальню. Забираем монету (**480**) и золотой кубок (**505**) со столика возле кровати и роемся в лежащей на письменном столе шкатулке (**555**). После этого можно возвращаться к лифту. Платформа поднялась довольно высоко, и если нажать на «кнопку» вниз забравшись под нее, лифт неминуемо нас раздавит. На кнопку будем нажимать с почтительного расстояния. Как только кабина поравняется с полом,



запрыгиваем на нее, спускаемся на первый этаж и выходим из здания.

Возвращаемся в сарайчик и набираем код **7732**. Наша следующая цель — **Bramrich**. Его склад находится справа от галереи **Porter**. Забираем со стола табличку с адресом и читаем записи в книге, после чего возвращаемся все в тот же сарайчик. Следующий код: **7933**. Проходим мимо склада **Lucky Selentura**, идем на юг и осторожно заворачиваем за угол. Нам нужно подняться к открытым воротам склада **Gilver** так, чтобы беседующая возле ящиков справа парочка ничего не заметила. Закрываем за собой ворота и сразу же подходим к здоровоенному ящику слева от входа (подойти нужно достаточно близко, так чтобы высветилась прикрепленная к ящику табличка). Выбираем в **Inventory** найденную на складе у **Bramrich** табличку с адресом. Нужно заменить ее ту, что была на ящике. Ну вот, одно из заданий миссии выполнено. Поднимаемся по лестнице в офис, подходим к висящей на стене справа карте и щелкаем мышкой в надежде отыскать очередной секрет (**655**). Читаем записи в книге, выходим из офиса и спускаемся вниз по лестнице. Теперь нужно подняться на лифте на второй этаж. Гора ящиков в середине склада местами доходит до потолка. Забираемся на самый нижний из них, перепрыгиваем на ряд повыше и в результате всех акробатических упражнений оказываемся на самой вершине горы. Теперь нужно перебраться на потолочные балки и дойти по ним почти до противоположной стены. Внизу не хватает одного ящика — приседаем и спрыгиваем в это отверстие. Спустившись до самого пола, мы оказываемся в узком проходе, в конце которого стоит сундук. Он не

заперт. Изучив его содержимое (**705**), разворачиваемся, идем вперед и в конце прохода запрыгиваем на ящики справа. Прямо у нас над головой находится еще один сундук (**730**). Перепрыгиваем к противоположной стене, вновь забираемся на потолочные балки и спускаемся вниз. Если повернуться лицом к груде ящиков, справа от них будет ряд полок. Пройдя вдоль него, мы становимся обладателями восьми фарфоровых тарелок (**810**). После этого можно возвращаться к лифту и спускаться на первый этаж.

Выбираемся из здания, крадемся мимо не в меру разговорчивых торговцев направо и проходим мимо галереи **Porter** и склада **Bramrich**. Заворачиваем за угол, протискиваемся мимо каких-то ящиков и видим перед собой еще один сарайчик — ничуть не хуже предыдущего. Открыв дверь ключом, набираем код леди **Angelica**: **0624**. Прямо напротив сарайчика открываются большие зеленые ворота. Подходим к стоящему у дальней стены полкам и забираем с верхней **1 Slow-Fall Potion** (лежит справа), **1 Healing Potion** со средней и, наконец, подпрыгиваем для того чтобы достать спрятанный на верхней полке **Invisibility Potion** (он лежит почти над **Healing Potion**).

Возвращаемся в сарайчик и набираем код **0457**. Выходим, поворачиваем налево и вскоре видим перед



собой уже знакомую стену ящиков, под которой мы пребирались в самом начале миссии. Этот трюк нам придется проделать еще раз. Приседаем, протискиваемся в отверстие и идем направо. Зеленые ворота склада **Cid Capezza** гостеприимно распахнуты. Нужно потихоньку пробраться внутрь и закрыть их за собой, пока стража ничего не заметила. Справа от входа рядом с золотой головой лежит **1 Scouting Orb**. В левом дальнем углу на дне пустой ванны можно найти водянную стрелу. Собрав драгоценности на полке слева (**885**), мы выполняем еще одно задание миссии и получаем еще один **Scouting Orb**. Слева от больших полок находятся еще и маленькие, оттуда мы забираем **1 Flare** и **1 Flash Bomb**.

Теперь нужно вспоминать дорогу обратно к складу **Gilver**. Возвращаемся к стене из ящиков, пролезаем в дыру, проходим мимо склада леди **Angelica**, сворачиваем за угол здания, проходим мимо складов **Bramrich** и **Porter**, возле ворот **Lucky Selentura** поворачиваем направо, затем налево за угол здания. Уф, кажется, пришли. Но это еще не все. Вновь крадемся мимо болтающей парочки, заворачиваем за угол здания и видим перед собой еще один сарайчик. Открываем дверь, заходим внутрь и набираем код **5188**. Ворота студии **Blackheart** находятся почти напротив. Открываем дверь слева от пульта и заходим внутрь. На столе лежит горн, а на подоконнике серебряная флейта (**910**). Забрав ее, возвращаемся



к пульту и забираемся на него (в игре в этом месте наличествует определенный глюк: далеко не всегда Гэрретту удается с первой попытки «правильно» забраться на казалось бы невысокий пульт и подойти к стене). Разворачиваемся лицом к окну, подходим к стене и забираемся по ней наверх. Для того чтобы открыть сейф, придется немного повозиться с отмычками — *triangle-toothed, square-toothed* и снова *triangle-toothed*, — но зато в итоге наши старания будут вознаграждены забавной музыкой и наличными (960). Спускаемся вниз, выходим из студии и возвращаемся в сарайчик.

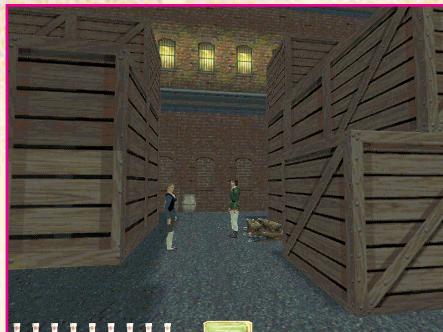
Очередной код: **6013**. Выходим из сарайчика и идем направо — дверь склада **Myne** находится сразу за студией **Blackheart**. Прежде чем зайти внутрь, немного осмотримся. Итак, у дальней стены склада кучкуются мелкие хищные паучки, а их более крупный собрат сидит в клетке слева (интересно — это тоже мясо на продажу?). План действий следующий: мы забегаем внутрь, быстро закрываем за собой ворота с помощью рычага на стене — маленькие паучки уже устремляются в атаку, — проносимся мимо клетки и на ходу открываем ее, повернув еще один рычаг. После этого можно забраться на ящик и наслаждаться шоу. Большой паук медленно, словно нехотя, выходит из клетки, его окружают мелкие твари, и, похоже, у них начинается драка. Самое время немного поупражняться в стрельбе из лука — большому пау-



ку придется вогнать две стрелы в пузо, ну а маленьким и одной хватит (тянуть с отстрелом не стоит, потому что большой паук может достать нас даже на ящиках). Когда все закончится, можно спуститься вниз и оглядеться немного. В клетке гигантского паука лежит драгоценный слиток (**1010**). На полу справа от ящиков валяется небольшая статуэтка (**1025**). Подобрав ее, можно подниматься наверх на лифте, который расположен напротив клетки. Перед нами оказывается холодильная установка. Рычаг на пульте слева открывает единственную дверь лишь на десять секунд, открыть ее изнутри уже не удастся, и холодильник может запросто превратиться в



ловушку. За десять секунд нам необходимо успеть забежать внутрь, развернуться, нажать на красную кнопку справа от двери (если смотреть изнутри), метнуться налево, подобрать лежащий на полу возле стены ключ (если не нажать на красную кнопку, он по неизвестной причине остается невидимым) и выбежать наружу. При известной сноровке времени для выполнения всего этого вполне достаточно. Но, разумеется, перед началом забега нужно сохранить игру. Заполучив ключ, мы спускаемся на первый этаж и вновь поднимаемся наверх — на этот раз уже на другом лифте. Прямо перед нами оказывается большой зеленый сейф, наподобие того, что был в



музыкальной студии. Открываем его найденным в холодильнике ключом и присваиваем себе содержимое (**1075**), затем спускаемся на первый этаж, выходим на улицу и возвращаемся в сарайчик.

Набираем последний код — **0590**. Склад **Kilgore** находится немного дальше — нам придется пройти мимо студии и «паучьего логова» и затем завернуть за угол дома. Осторожно выглядываем из-за ящиков и убеждаемся в том, что **Kilgore** собственной персоной стоит перед открытыми воротами своего склада и беседует с Хаммеритом. Нам придется дождаться окончания их разговора. После того как оба они скроются в дверях склада, нужно медленно соскользить про себя до десяти, после чего можно смело заходить внутрь. Склад пуст. Хозяин и его гость, похоже, просто растворились в воздухе — тем лучше, в их отсутствие мы сможем без помех похозяйничать здесь. Забравшись на грудь ящиков слева, проби-



раемся в самый дальний угол и благополучно сваливаемся вниз. Покопавшись отмычкой в замке, мы извлекаем из сундука очередную порцию драгоценностей (**1100**) и выбираемся обратно. Подходим к стоящим у стены напротив входа полкам, забираем оттуда одну водяную стрелу. Теперь можно почтить записи в книге на письменном столе и подняться на лифте на второй этаж. В оружейной мастерской не так уж много интересного — на полках у дальней стены лежат пять обычных стрел, бесполезные молоты и мечи. Еще здесь наличествует чан с расплавленным металлом. Дотрагиваться до него не рекомендуется — вредно для здоровья. Собрав стрелы, спускаемся на лифте вниз и выходим со склада. Перед выходом стоит осмотреться — напротив ворот разгуливает стражник.

Идем направо, заворачиваем за угол здания и вновь пролезаем через дыру в стене ящиков. Заворачиваем за угол, останавливаемся и начинаем вырабатывать стратегический план. Все зависит от того, успела ли наворковаться парочка, облюбовавшая для беседы единственный проход к зданию «B». В случае



если мужчина остался в одиночестве, можно подкрасться к нему сзади и, наплевав на испуганные рефлексы, от души дать дубинкой по голове. Однако если девушка все еще стоит напротив и поливает собеседника томными взглядами, проще будет пожертвовать одной *Flash Bomb* и ослепить, а уже затем оглушить обоих (главное в этом деле — не забыть самому вовремя отвернуться). Так или иначе, но вскоре проход между ящиками освобождается, и мы потихоньку — чтобы не заметил стоящий справа стражник — подкрадываемся к зданию «B». Обходить его удобнее всего слева. Заворачиваем за угол, продвигаемся вдоль стены на юг, и вот перед нами уже открывается море. На волнах лениво покачивается корабль капитана **Davidson** — хорошо охраняемый корабль, надо заметить. Итак, один стражник всегда присутствует на палубе, второй стоит перед закрытыми зелеными воротами, еще двое постоянно курсируют по сходням между кораблем и зданием и, наконец, последний прогуливается вдоль



пристани и как раз сейчас направляется в нашу сторону. Что ж, с него-то мы и начнем. Да-да, надо же нам как-то проникнуть внутрь. Прячемся в тени на некотором удалении от ворот и приседаем, когда наша будущая жертва подходит совсем близко. Прошел мимо? Резво встаем на ноги, перехватываем поудобнее дубинку и пару секунд спустя укладываем бес-



чувственное тело на землю. Следующим будет часовой возле зеленых ворот. Снова присаживаемся, подбираемся к нему поближе и, выждав момент, когда поблизости никого не окажется, оглушаем бравого вояку и оттаскиваем тело поближе к первому. Уже можно заходить. Стражники проникают внутрь здания через небольшую дверь — последуем их примеру, вернее даже пристроимся за кем-нибудь. Переступив порог, можно смело оглушать своего «проводника» и оттаскивать тело поближе к ящикам, стоящим возле левой стены. Только предварительно нужно пошарить у него на поясе — нет там никакого ключа? Нет? Ну, значит у второго будет. Затаившись возле ящиков, поджидаем второго стражника, оглу-



шаем его и аккуратно укладываем рядом с первым. Теперь у нас есть ключ капитана **Davidson**... и во всем здании у нас остался только один реальный враг — вояка, разгуливающий на втором этаже. Оставаясь в тени, чтобы он нас не заметил, пробираемся к противоположной от входа (северной) стене и встаем на платформу подъемника справа от зеленых ворот. Для начала нам нужно на третий этаж. Нажимаем верхнюю кнопку, и лифт неторопливо поднимает нас наверх.

Проходим вперед до своего рода перекрестка, образованного двумя коридорами, и прижимаемся к правой стене. Вообще-то здесь ходит стражник, но мы даже не будем с ним воевать. Рано или поздно он должен вернуться из своего бесконечного обхода, подняться по лестнице на третий этаж и пройти по коридору перед нами. Разворот — и он вновь исчезает на неопределенное время. Еще одна небольшая проблема: коридор справа от нас охраняется автоматической камерой. Правда, кто-то забытый додгалась разместить выключатель как раз на правой стене, возле которой мы так удачно расположились. Нажимаем на рычаг и беспрепятственно сворачиваем направо. Для начала нам предстоит посетить комнату для переговоров (она находится справа по коридору). Заглядываем внутрь, собираем со стола 4 стопки монет (**1120**) и переходим в дверь напротив по коридору. Приглядимся повнимательнее к занимающим всю правую стену кабинета книжным полкам. В третьем шкафу слева есть одна немножко необычная книжка — она выделяется при нашем приближении и открывает потайную дверь. Внутри мы находим золотой подсвечник (**1170**) и читаем записи в книге. Возвращаемся в коридор и, убедившись, что стражника нет поблизости, спускаемся на лифте на второй этаж.



Первое что нам необходимо сделать по прибытии — подкрасться к стражнику и оглушить его. Это совсем не сложно сделать — достаточно дождаться пока он пройдет неподалеку от лифта и просто иди за ним следом, постепенно сокращая дистанцию. С бесчувственного тела нужно обязательно снять ключ — ключ от здания «B». Начнем осмотр? Для начала нам нужно посетить последний кабинет по правую руку от нас — **Supervisor's Office**. Дверь заперта, но ведь есть же ключ капитана **Davidson**. Задаем внутрь, читаем лежащую на столе записку и с помощью все того же ключа открываем сундук. Вуа-ля, теперь у нас есть один мешок с пряностями (**1190**). Осталось найти еще четыре. Выходим из кабинета и заходим во вторую дверь слева — **Foreman's Office** (в находящемся посередине **Project Planning** нет ничего примечательного). На стенах **Foreman's Office** расположены четыре рычага — переведем их все в верхнее положение, открыв тем самым большинство зеленых ворот в здании «B». По-



кидаем кабинет и заходим в теперь уже открытые ворота в противоположной стене — **Rare Artifact Bay**. На полках слева лежат два дорогих ковра (**1230**) и золотая статуя (**1255**) и еще одна драгоценная безделушка валяется на столике справа (**1275**). Собрав все полезное, мы покидаем хранилище и заходим в дверь слева — **City Planner's Office**. Проходим через комнату и открываем металлическую дверь, ведущую на крышу. Выходим, разворачиваемся налево и готовим меч. Нет, не для боя — нужно всего лишь разбить небольшое окно и спрыгнуть через него вниз на ящики. Идем прямо, благополучно сваливаемся в небольшую дыру и капитанским ключом открываем лежащий там ящик. Теперь у нас есть уже две сумки с пряностями (**1295**). Не будем останавливаться на достигнутом. Закрываем ящик, забираемся на него, а оттуда на ярус выше и



спрыгиваем на одинокий ящик внизу. Удивительно, но на этот раз обошлось. По дороге к лифту можно заглянуть в ворота **Mechanist Packaging Bay** и подобрать валяющийся за широким и тонким (похожим на старый матрас) ящиком свиток. Наконец, нажав на нижнюю кнопку, мы вызываем лифт и вновь отправляемся на второй этаж в кабинет **City Planner's Office**. Выходим на крышу, но на этот раз поворачиваем направо и разбиваем самое дальнее окно. Прямо перед нами находится запертый ящик. Открываем замок капитанским ключом и начинаем упражняться в акробатике — делаем шаг влево, разбегаемся и перепрыгиваем к этому ящику (с какой-то попытки должно получиться). Третья сумка (**1315**). Слева от нас находится еще один ящик. Позэкспериментировав с отмычками — **triangle-toothed, square-toothed** и снова **triangle-toothed**, — мы становимся счастливыми обладателями одной веревочной стрелы. Перебираемся на пол и ключем от здания «B» открываем красную дверь. Поворачиваем направо, огибаем угол здания и вновь заходим внутрь. Добираемся до противоположной от входа стены и вызываем знакомый лифт. Наш путь снова лежит на второй этаж. Однако на этот раз мы заходим в **Supervisor's Office** — тот самый, где мы нашли первую сумку с пряностями, последняя дверь в правом ряду. С помощью капитанского ключа мы открываем расположенную напротив входа дверь, выбираемся на крышу и разбиваем первое окно справа. Спрыгиваем вниз на ящики. Разворачиваемся налево, принимаем **Slow-Fall Potion** и спрыгиваем вниз. Благополучно приземлившись, мы забираемся на ящик, стоящий напротив красной двери, разворачиваемся направо и идем вперед. Свалившись в очередную дыру, мы находим сундук и открываем его ключом капитана **Davidson**. Наградой неутомимому вору становится **1 Flare, 1 Invisibility Potion**, ну и, конечно же, четвертая сумка с пряностями (**1335**). Выбираемся из дыры, спрыгиваем на пол и ключем от здания «B» открываем красную дверь. Поворачиваем направо и направляемся к пристани.



На некотором расстоянии от сходней нужно остановиться, иначе нас заметят оставшийся на корабле стражник. Кстати, где он сейчас стоит? Если на корме (справа), нам придется подождать немного, пока он не соизволит перебраться на нос. Внимание... Теперь резко выливаем **Invisibility Potion** и едва различимой тенью несемся по сходням корабля. В идеале, пока действует эликсир, мы должны успеть оглушить охранника или на ходу конец найти себе какое-нибудь укрытие (следует заметить, что хотя загадочная жидкость и делает нас почти невидимыми, звуки шагов при беге все равно может переполошить стражника. Подбираясь к нему лучше со спиной и не торопясь.). С пояса у него мы снимаем пятую сумку со специями (**1355**). Еще одно задание миссии выполнено. Теперь остались только пошарить на корабле — жаль упустить такую возможность. Сперва нужно подняться на мостик, провернуть штурвал и разок качнуть телескоп для того чтобы открыть очередной секрет. Затем можно спуститься в помещение под мостиком и открыть дверь каюты капитана **Davidson** его же собственным ключом. В приоткрытом (если мы использовали этот секрет) ящике прямо напротив входа лежит еще одна сумка с пряностями и еще какой-то ценный хлам (**1400**), на столе справа стоит золотой подсвечник (**1425**). Собрав все это, вооружаемся мечом, разворачиваемся лицом к выходу и срубаем гобелены слева и справа от двери. За каждым из них оказывается по сундуку. Оба сундука открываются капитанским ключом, но и они не пустые, понятное дело (**1550**). Ничего не забыли? Ах да, загадочный ящик на палубе. Предупреждаю сразу: в нем обитают злобные пауки. Две штуки. Можно просто убежать от них, можно забраться куда-нибудь повыше и вволю пострелять из лука, ну а если есть желание поскорее закончить эту и без того затянувшуюся миссию, лучше всего будет воспользоваться мечом. Два точных удара — и от пауков остаются одни лишь воспоминания, а мы заглядываем в ящик и забираем оттуда еще одну сумку (**1570**) и съестные припасы, не дожеванные пауками.

Теперь можно и возвращаться. По сходням сбегаем на берег, огибаем справа здание «B», крадемся мимо стражника в проход между ящиками, перед складом **Gilver** поворачиваем налево, пробегаем мимо ворот **Lucky Selentura, Porter** и **Bramrich**, сворачиваем за угол



здания и пролезаем — теперь уже в последний раз — в дыру под стенной из ящиков. Ну вот мы и перед тем местом, откуда начиналась эта миссия. Забираемся на пирамиду ящиков и с чувством выполненного долга видим на экране заставку **«Mission Complete»**.

Продолжение следует...

MESSIAH

H

Максим Заяц

у а теперь переходим непосредственно к самому прохождению. Следует в скобках отметить, что данный его вариант не претендует на всеобъемлющую полноту — без внимания оставлены некоторые второстепенные квесты и персонажи. К тому же существует альтернативный способ — порой достаточно следовать принципу «стреляй во все что движется». Но помогает это далеко не всегда. Как бы то ни было, нам предстоит пройти игру от начала и до конца, постаравшись не пропустить ничего интересного и получить при этом максимум удовольствия.

Приключения Боба на Земле начинаются с того, что он оказывается в теле полицейского (*light cop*). Прежде всего нам нужно обзавестись оружием — без него в этом безумном мире чув-



ствуешь себя, прямо скажем, неуютно. Забравшись по ящикам наверх, активируем детонатор — небольшую желтую кобоочку с изображенной на ней рукой. Теперь нужно быстро спрыгнуть вниз и отбежать на безопасное расстояние — например, к лестнице. Через пять секунд звучит взрыв, и на земле оказывается Pump Gun. Для того чтобы подобрать его, достаточно подойти поближе и нажать на клавишу <Action>. Теперь разворачиваем вооруженного полицейского лицом к воротам 03 и покидаем его тело. Бобу нужно быстро взбежать вверх по лестнице — пока его не заметили. Внезапно начинает кружиться голова. Нажав на клавишу *F5*, мы читаем первое послание. В дальнейшем сеансы прямой связи с Создателем будут происходить довольно часто, что to упоминать о них отдельно мы не будем. Изучив полученную информацию, пробегаем по платформе к двери и груде ящиков переднейней. Здесь трудится рабочий (*worker*) — вселившись в него, мы активируем детонатор на одном из ящиков и вновь отбегаем подальше. Взрыв — и путь свободен. За дверью стоит еще раз убедиться в том, что рабочий находится не в боевом режиме (можно на всякий случай нажать на клавишу <Action> — возврат в нормальный режим). Слева от нас на посту стоит полицейский — пробегаем мимо него, сворачиваем налево и спускаемся вниз по лестнице. Здесь под строгим надзором трудятся двое учених. Укравшись от посторон-



них глаз — отбежав подальше влево, — мы поворачиваемся спиной к воротам 03 и покидаем тело рабочего. Теперь нужно вселиться в тело ученика — люди в белых халатах относятся к Бобу вполне дружелюбно и уж во всяком случае не пытаются бить его ногами. Заполучив под свой контроль стоящего за бочками ученика, мы игнорируем просьбу его коллеги и бежим наверх мимо уже знакомого полицейского. Рядом с ним имеется еще одна лестница — взбежав по ней, мы оказываемся на верхнем ярусе. Прозрачный стеклянный пол с мигающими на нем символами, куча охраны и перегороженный лазерными лучами проход в следующее помещение. Впрочем, стоит нам встать на круг сканирующего ус-



тройства, и преграда исчезает (для тех, кто предпочел сразу открыть стрельбу или по какой-то причине не вселился в тело ученика, небольшой совет: можно избавиться от преграды, выстрелив по ящику справа — к нему ведет мигающий желтый провод). Забегаем внутрь и нажимаем кнопку на пульте, открыв тем самым ворота 04.

Возвращаемся вниз — к тому месту где мы вселились в ученика. Ворота 04 находятся справа от лестницы. Открываем их и заходим в стерилизационную камеру. Процесс стерилизации занимает несколько секунд, по его окончании нам позволяют открыть ворота, ведущие в следующее помещение.



Тупик? Ворота 05 закрыты, а путь к лестнице перегораживают лазерные лучи. Секундочка... Справа находится несколько ящиков — взобравшись на них, можно без труда перепрыгнуть через лазерный барьера (лежащий на верхнем ящике автомат (*Machine Gun*) придется оставить — он пригодится нам позже). Взбегаем вверх по лестнице и оказываемся на балконе. Стоящий здесь полицейский не обращает на ученика ни малейшего внимания. Подбегаем к краю балкона, разворачиваемся лицом ко входу и покидаем тело нашего подопечного. В воздухе Бобу нужно расправить крылья (клавиша <Flap/Jump>), и он без помех приземлится внизу (нужно лишь постараться не спланировать в радиоактивную жидкость в центре зала — защитный экран над ней периодически исчезает).



Здесь следует рассказать еще об одной способности Боба. В стене слева имеются несколько выступов, и наш ангелочек вполне способен вскарабкаться по ним наверх, не хуже Лары Крофт цепляясь за края, перебирая руками и смещаюсь влево и вправо для того чтобы избежать обтекающей струи пара (на издаваемые при этом жуткие стоны и вздохи можно не обращать внимания). Наверх мы видим проход, ведущий в вентиляционный зал. Планируем вниз. Положение трех гигантских вентиляторов регулируется с помощью переключателей на стене. Двигаясь по часовой стрелке, первый мы оставляем без изменения, второй передвигаем один раз вверх, наконец, третий — последний — нужно поднять вверх на два уровня. В итоге вентиляторы образуют своего рода «лесенку» — осталось только ею воспользоваться. Забираемся по



ящикам к первому вентилятору и встаем на него. Поток воздуха расправляет крылья Боба и поднимает его высоко вверх. Теперь нужно просто перелететь ко второму вентилятору, подняться еще немного выше, перелететь к третьему, и — вуа-ля! — Боб пролетает сквозь защитное поле и оказывается в компании радиационных рабочих (*radiation worker*). От обычных работяг их отличает наличие защитного костюма, непроницаемого для радиации. Скорее всего в ходе наших экспериментов с вентиляторами Боб ненароком потревожил датчики системы безопасности, и энергия в центре управления реактором отключена (это можно понять по красному освещению). Что ж, придется вселиться в одного из радиационных рабочих и обежать помещение по периметру, включая один за другим все четыре пульта. На силовое поле в центре лучше не наступать, человеческий вес оно все-таки не выдерживает. Получив сообщение «Power restored», можно отправляться к лифту (дверь с надписью «Exit»).

Спускаемся вниз на лифте и, пробежав мимо ядра реактора направо, открываем дверь и выходим из опасной зоны. Слева от нас находится командный пост. Не стоит пытаться проникнуть туда в теле радиационного рабочего — стоит нам подойти поближе, и охрана откроет ураганный огонь. Вместо этого обегаем центральную площадку и подходим к закрытым воротам 05. Здесь окончательно становится обыкновенным рабочим. никто не смотрит? Быстро меняем подопечных и уже в теле обычного рабочего проходим мимо охраны на командный пост. Лучше не откладывать это дело в долгий ящик, иначе народу в комнате прибавится — центральная платформа время от времени проваливается вниз и возвращается уже с очередным командиром (*gun commander*) на борту. Миновав охранников и убедившись в том, что они бесп



печно повернулись к нам спиной, покидаем тело рабочего и вселяемся в стоящую неподалеку от пульта женщины-командира. Разумеется, при этом не стоит попадаться ей на глаза, иначе она успеет поднять тревогу, и нами займутся охранники. И же в теле командира становимся на мешающий на полу прямоугольник для того чтобы получить сообщение о начавшемся восстании *chot' ob* — обитателей запутанных подземелий городской канализации. Нажав кнопку на близайшем к нам пульте с желтой каймой, мы открываем ворота 05. Бежим к ним. Охранники отдают честь, ворота послушно открываются перед нами, и мы оказываемся возле уже знакомого лазерного барьера. Вновь забираемся на ящики и подбираем автомат, а затем через ворота 04 заходим в стерилизационную камеру.

Снаружи пока еще все спокойно (в некоторых версиях игры сразу после выхода из стерилизационной камеры появляется *shot*, но его моментально выводят в расход подбежавшие полицейские). Бежим к расположенным напротив воротам 03 — именно здесь мы недавно вселились в ученика, — открываем их и оказываемся в том самом месте, откуда мы начинали игру. Однако теперь мы можем открыть ворота 02, встать на круг сканирующего устройства — командиром разрешен доступ к этой территории. Перед тем как проделать эту нехитрую операцию, рекомендуется привести командира

в боевой режим. Как только створка ворот начнет нехотя подниматься, стрейфимся вправо и готовимся встречать гостей — толпу **chot' ov**. Эти мерзкие мутанты вооружены скользящими автоматами **Pak**, стреляющими ледяными иглами. Не самое мощное оружие, однако мутежников довольно много. В идеале нужно сохранить командира, стрейфись влево-вправо и выкашиваю врагов несколькими точными очередями. В бой на нашей стороне включается оставленный возле ворот **03 light cop** — но приходится следить за тем, чтобы наша подопечная не наводила на него оружие. Если командир, увы, погибла — это еще не повод для огорчения. Не обращая внимания на выстрелы, подбегаем к любому из **chot' ov** и вселяемся в него. Все остальные мутанты сразу же откликнутся по нему огонь, и вскоре приходится выбирать себе новую жертву. Так, прыгая из тела и восстанавливая при каждом прыжке энергию, мы заканчиваем этот бой. В итоге наш подопечный остается один среди груды тел и оружия. В ворота **02** мы бросаемся как в холодную воду — не останавливаясь и не раздумывая. Диспозиция следующая: довольно большое помещение заполнено различными ящиками и бочками, справа от нас находятся ворота **01**, а перед ними стоит еще один **chot'**, вооруженный **Rocket Propelled Harpoon**. Стреляет он вне зависимости от того, в каком теле мы находимся — в о-о-очень редком случае его коллеге-мутанту удается таки доказать свою благонадежность и беспрепятственно подойти к воротам, с командиром такой фокус не проходит никогда. Единственный минус **RPH** — невысокая скорость полета гарпиона, и это позволяет нам вовремя скользнуть в укрытие. Используя стрейф, перемещаемся к левой стене — там



возле неприметного серого ящика на полу лежит базука (**Bazooka**). С ней наш подопечный сразу чувствует себя намного увереннее: достаточно лишь подпрыгнуть за ящиком и выпустить одну единственную ракету, чтобы навсегда избавиться от противника. Но победу праздновать еще рано — с потолка возле ворот **02** немедленно спрыгивает целый отряд **chot' ov** и бросается мстить за своего товарища. Пожалуй, наилучший вариант боя с ними — стрейфиться вдоль противоположной от ворот стены, выпуская во врагов ракету за ракетой. Ни ледяные иглы, ни титановые лезвия из **Malmer'a** просто не успевают попасть в быстро перемещающегося персонажа, а вот мощные разрывы наших ракет точного попадания не требуют. За первым отрядом немедленно следует второй — на этот раз один из мутантов спрыгивает на высокий ящик и ведет огонь оттуда. **Chot'**ы не стоят на месте, напротив, они довольно активно наступают, стараясь окружить нас. Надо ли говорить о том, что не стоит позволять им сделать это. И снова нам приходится уверачиваться от вражеских выстрелов и перепрыгивать из одного тела в другое в случае гибели нашего подопечного. Однако рано или поздно бой заканчивается, и мы получаем возможность беспрепятственно пройти через ворота **01** в Старый город (**Old Town**).

Слева от нас находится лазерный барьер перед лестницей, двое полицейских (**riot cop**) за ящиками внизу и двое **light cop** на верхней площадке. Справа — командир (**commander**) за силовым щитом и небольшой лифт; на верхнем ярусе — еще один командир и пушка. Теперь все зависит от того, с каким результатом нам удалось закончить предыдущий этап. Идеальный вариант — мы находимся в теле командира или в руках у нас есть базука. С базукой все просто — первым выстрелом разносим лазерный барьер, вторым добиваем двух полицейских возле него, третьим отправляем на досрочную встречу с Создателем двух сбегающих по лестнице копов. Если заряды в базуке, увы, закончились, но командир уцелела, можно побежать направо к лифту, подняться на нем на верхний ярус и в плотную заняться пушкой. Нужно подойти поближе к пульте и нажать на клавишу **<Action>**, после чего игрока перейдет в виду от первого лица, и на экране появится перекрестье прицела — совсем как в снайперском режиме, только немного побольше. Как раз в это время начинается очередная атака **chot' ov** — люк на стене взрывается, и оттуда на нижний ярус устремляется небольшой отряд мутантов. Количество зарядов не ограничено. Увлеченно расстреливаем из пушки все что движется, оставив на закуску командиров за силовыми щитами, лазерный барьер и копов (если, конечно, те еще не успели погибнуть в сражении). Затем нажимаем клавишу **<Action>** еще раз, спускаемся вниз на лифт и влезаем вверх по лестнице, совсем еще недавно перек-



рытыми лучами. Самый печальный вариант — если ни командира, ни базуку сохранить не удалось. В этом случае нам придется попотеть — сначала нужно вселиться в одного из стоящих за ящиками полицейских, затем отбежать к посту спра и дождаться начала вторжения **chot' ov**, вселиться в одного из них, вернуться к лазерному барьера и подобрать **ripn gun**. Уф! С помповым ружьем наперевес бежим к посту спра, стреляем в ящик возле силового щита и вселяемся в скрывающуюся за ним командира. Теперь можно относительно спокойно подняться на лифте наверх и поэкспериментировать с пушкой, как это было описано выше.

В общем, рано или поздно мы должны оказаться на вершине лестницы. По дороге нужно обязательно подобрать один из валяющихся на полу боя **Pak** — он понадобится нам при прохождении следующего этапа. Открываем дверь и оказываемся в цехе по переработке отходов. Прямо над нами за лазерным барьером стоят двое учеников, впереди перед вращающимися ножами измельчителя разгуливает рабочий. Кладем оружие на пол и запрыгиваем на первый выступ справа от лестницы. Слева от лазерного барьера на стене имеется узкий карниз — вот на него-то нам и нужно постараться запрыгнуть. Один из самых противных моментов в игре — стараясь уцепиться руками за край карниза, мы раз за разом сваливаемся вниз. Наконец, попытки наши увенчались успехом. Подходим к лазерному барьера и покидаем тело на-



шей неприметного серого ящика на полу лежит базука (**Bazooka**). С ней наш подопечный сразу чувствует себя намного увереннее: достаточно лишь подпрыгнуть за ящиком и выпустить одну единственную ракету, чтобы навсегда избавиться от противника. Но победу праздновать еще рано — с потолка возле ворот **02** немедленно спрыгивает целый отряд **chot' ov** и бросается мстить за своего товарища. Пожалуй, наилучший вариант боя с ними — стрейфиться вдоль противоположной от ворот стены, выпуская во врагов ракету за ракетой. Ни ледяные иглы, ни титановые лезвия из **Malmer'a** просто не успевают попасть в быстро перемещающегося персонажа, а вот мощные разрывы наших ракет точного попадания не требуют. За первым отрядом немедленно следует второй — на этот раз один из мутантов спрыгивает на высокий ящик и ведет огонь оттуда. **Chot'**ы не стоят на месте, напротив, они довольно активно наступают, стараясь окружить нас. Надо ли говорить о том, что не стоит позволять им сделать это. И снова нам приходится уверачиваться от вражеских выстрелов и перепрыгивать из одного тела в другое в случае гибели нашего подопечного. Однако рано или поздно бой заканчивается, и мы получаем возможность беспрепятственно пройти через ворота **01** в Старый город (**Old Town**).

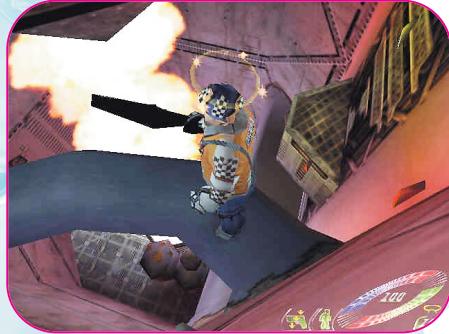
Слева от нас находится лазерный барьер перед лестницей,

двое полицейских (**riot cop**) за ящиками внизу и двое **light cop**

на верхней площадке. Справа — командир (**commander**) за силовым щитом и небольшой лифт; на верхнем ярусе — еще один командир и пушка. Теперь все зависит от того, с каким результатом нам удалось закончить предыдущий этап. Идеальный вариант — мы находимся в теле командира или в руках у нас есть базука. С базукой все просто — первым выстрелом разносим лазерный барьер, вторым добиваем двух полицейских возле него, третьим отправляем на досрочную встречу с Создателем двух сбегающих по лестнице копов. Если заряды в базуке, увы, закончились, но командир уцелела, можно побежать направо к лифту, подняться на нем на верхний ярус и в плотную заняться пушкой. Нужно подойти поближе к пульте и нажать на клавишу **<Action>**, после чего игрока перейдет в виду от первого лица, и на экране появится перекрестье прицела — совсем как в снайперском режиме, только немного побольше. Как раз в это время начинается очередная атака **chot' ov** — люк на стене взрывается, и оттуда на нижний ярус устремляется небольшой отряд мутантов. Количество зарядов не ограничено. Увлеченно расстреливаем из пушки все что движется, оставив на закуску командиров за силовыми щитами, лазерный барьер и копов (если, конечно, те еще не успели погибнуть в сражении). Затем нажимаем клавишу **<Action>** еще раз, спускаемся вниз на лифт и влезаем вверх по лестнице, совсем еще недавно перек-

сте спра и измельчителя. Из люка появляются кроваво-красные контейнеры, которые медленно движутся по полу и, наконец, поднимаются на верхний ярус (во время движения не стоит вставать у него на пути). Бежим следом, на ходу переводя персонажа в боевой режим. Облик рабочего с оружием **chot' ov** в руках явно не нравится нашему бывшему подопечному, и тот отважно бросается в бой. Расстреливать его лучше на расстоянии — рабочий все-таки не слишком силен в рукопашной. Расправившись с безоружным противником, запрыгиваем на остановившийся контейнер и начинаем заниматься акробатикой. Нам нужно запрыгнуть на узкий карниз слева от двери с надписью **«Inegrator»**. Расстояние кажется довольно большим, но тут нам поможет **Pak**. Острые лопаты этого оружия вращаются наподобие вертолетного винта, и если в момент прыжка не отпускать клавишу **<Flap/Jump>**, мы можем пролететь по воздуху как раз до карниза. Бежим по нему к двери. В стене откладывается небольшая панель. Нажимаем на кнопку и быстро сваливаемся вниз — дверь остается открытой всего несколько секунд.

В этом помещении скрывают измельченные и переработанные отходы. Запрыгиваем на стоящие справа бочки-контейнеры, а с них перебираемся на платформу у дальней стены. Забираемся на небольшой выступ прямо у нас над головой и разворачиваемся лицом к двери. Слева от нас из стены торчит изогнутая труба, а над ней виднеется какое-то отверстие. Допрыгнув до трубы довольно легко, гораздо сложнее на



ней удержаться. Сразу за отверстием в стене нас ждет еще одно помещение, на дне которого лениво плещутся ядовитые отходы. С помощью **Pak** мы благополучно приземляемся на узкую платформу в центре и бежим по ней направо. Открывается дверь, и мы оказываемся на территории хорошо охраняемого научного центра. Спрыгиваем вниз, удерживая в полете клавишу **<Flap/Jump>**, приземляемся за колонной и сразу же кладем оружие на землю — не стоит смущать охранников и раньше времени нарываться на пулью. В центре зала имеется небольшой подъемник — встаем на платформу, нажимаем на кнопку и едем на второй ярус. За неприметной дверью в стене скрывается нечто похожее на очень грязный сортир. Здесь даже крысы бегают. Покидаем тело рабочего и — ох! — вселяемся в крысу (для этого достаточно белобровое-менее точно приземлиться на нее сверху). Игра переключается на вид от первого лица, и мы забегаем в небольшое круглое отверстие в стене. Заслонка отъезжает в сторону, и труба приводит нас в помещение, на дне которого в луже крови плавают человеческие останки. По ним нам предстоит перебежать в правую часть помещения к очередной трубе. Камера милосердно переключается на вид сверху, и маленькая крыса постепенно продвигается по нехитрому лабиринту. Один момент все-таки застывает на месте — жидкость постоянно прибывает и убывает, скрывая видимые островки и вновь отступая от них. Нужно четко рассчитывать свои перемещения, время от времени используя в качестве «мостов» человеческие кости и стараясь держаться подальше от второй крысы — она может неудачно толкнуть нас. Наконец, мы забираемся в трубу и, пробежав по ней, благополучно сваливаемся под ноги какому-то **chot' u**. Теперь можно покинуть крысу и вселяться в мрачноватого мутанта.

Активируем стоящий на ящике детонатор. Взрыв срывает решетку, перегораживающую отверстие в стене. Забираемся в него и спрыгиваем в следующую комнату. Справа виднеется довольно широкая труба. Возвращаем нашего персонажа в нормальный режим и выходим на окраину города. Здесь ведут бесконечную войну полицейские и **chot' y**. Нет ни победителей, ни побежденных — к каждой стороне постоянно прибывают подкрепления, так что все, что от нас требуется, — как можно быстрее покинуть это опасное место. Сначала мы оказываемся в компании «друзей»: нас обступают **chot' y** и что-то бормочут на своем языке. Слева от нас находится баррикада мутантов и лазерный барьер, преграждающий путь к лестнице, справа — баррикада полицейских, через которую перекинут металлический лист. Забегаем на него и сразу же откатываемся назад. Полицейские начинают стрелять и устремляются в атаку. Не ввязываясь в потасовку, нужно улучить момент и вселиться в любого из них, а затем перебежать на другую сторону баррикады, не забыв при этом вернуть «своего» полицейского в нормальный режим. Появившееся из-за экрана очередное подкрепление не обра-





тит на нас ни малейшего внимания. Слева от нас находятся ворота **04**. Справа от них в стене имеется ниша, закрытая стеклом с надписью «**Do not break glass**». Встаем перед ним, дожидаемся пока поблизости не окажется ни одного полицейского и стреляем в стекло. Нажав кнопку на панели в нише, мы отключаем лазерный барьер по другой сторону баррикады. Бежим туда, по дороге «переодевшись» в **chot'a** — как-никак теперь предстоит сражаться на их территории. Взбегаем вверх по лестнице, находящейся позади отключенного лазерного барьера, и, игнорируя стоящего на верхней площадке мутанта, активируем детонатор на бочке слева. Преграждающий вход в следующее помещение плазменный барьер от взрыва не пострадает, зато есть неплохие шансы на то, что разобьется стеклянное окно над ним. Забираемся на бочки и с помощью **Pak** запрыгиваем в окно (если оно не разбилось, его придется «достреливать» вручную). За углом находится пульт — нажав на кнопку, мы включаем лифт. Теперь можно подобрать оружие по душе — в стенных нишах скрываются базука и автомат — и отключить барьер (кнопка находится прямо у выхода).

Сбегаем вниз по лестнице. Лифт находится возле трубы, через которую мы попали на эту улицу. Добросовестно отстреливаем



околачивающихся поблизости полицейских, становимся на платформу и нажимаем на кнопку. Лифт медленно поднимается вверх. Открываем дверь и оказываемся в командирских казармах. Оба пульта можно смело проигнорировать — работать с ними позволяет исключительно высшему командному составу. Стреляем в пирамиду ящиков. Взрывом срывает решетку, перегораживавшую отверстие в стене. Кладем оружие на пол, забираемся на ящики и через отверстие перепрыгиваем на узкую платформу. Внизу, можно сказать, пропасть, на дне которой лениво плещется уже знакомая нам ядовитая жидкость, переплетение каких-то труб... и платформа у дальней стены (по этой стene скбегает длинная дорожка белых огней). Покидаем тело нашего подопечного, хорошенько разбегаемся, прыгаем — и летим к той самой стене, затем планируем вниз и в итоге приземляемся на эту самую платформу (или на трубы, с которых придется просто спрыгнуть). В окне справа одна из командиров принимает душ. Ууу! Дождемся пока водные процедуры закончатся. После этого девушка облачится в свою уродливую форму и откроет окно слева. Залетаем в него и вселяемся в новое тело.



Квартира обставлена по-спартански, и выход из нее только один — через небольшую металлическую дверь слева от ду-

шевой. Мы оказываемся в помещении, где несколько командиров увлеченно разглядывают огромный — во всю стену — экран. Открываем ворота справа, взбегаем вверх по лестницам и оказываемся в той самой комнате с двумя пультами. Активируем любой из них, и из люка в полу появляется защитный бот (**Offensive bot**). Достаточно пройти мимо него, и после этого маленький летающий робот станет нашим персональным защитником и будет добросовестно атаковать всех,



кто попытается напасть на нас. Подбираем с пола оставленное «нашим» **chot'om** оружие и бежим вниз по лестницам обратно в комнату с большим экраном. Ворота в противоположной стене открыты, и за ними виднеется лестница. Поднимаемся по ней наверх, открываем небольшую дверь и готовимся к бою. На улице слева за ящиками устроили засаду несколько **chot'ov**. С нашим арсеналом не составит особого труда разобраться с ними. Как раз подворачивается неплохая оказия для того чтобы опробовать **Distortion Grenade** с их мощной ударной волной. После того как образцово-показательный разгром **chot'ov** будет закончен, мы открываем высокие металлические ворота и выходим на небольшую площадку, в центре которой находится пущенная турель. Как только мы активируем ее, один из пролетающих мимо кораблей объявит тревогу. На этот раз нашими противниками становятся такие же пушки, установленные на платформах у стены здания напротив. Все они надежно укрыты силовыми щитами, так что пытаться подбить их напрямую бесполезно. Вместо этого можно вполне эффективно разрушать подпорки под платформами, которые в результате будут одна за другую обрушиваться в пропасть. Когда все платформы будут уничтожены, появится сообщение о том, что плазменный барьер отключен. Деактивируем турель и бежим в открывшийся в силовом коридоре слева проход.

Открываем ворота. В следующем помещении дежурят двое полицейских. Их, увы, придется вывести в расход — они могут помешать нашим планам. Проще всего взорвать стоящие рядом с колами ящики. Под ними обнаруживаются боеприпасы, а в большом контейнере с надписью «**Stronix**» — еще один **offensive bot**, так, на всякий случай (для того чтобы добраться до него, придется уничтожить несколько ящиков внутри контейнера). Подбрав все необходимое, мы нажимаем кнопку на пульте справа и открываем ворота в противоположной от входа стене. За ящиками нас ждет засада — небольшой отряд **chot'ov**. Здесь командиром придется пожертвовать — для прохождения следующего этапа нам позарез нужен мутант. Попрыгав из тела в тело, мы, наконец, заканчиваем этот бой и подбираем оружие командира. Защитный бот завис в воздухе неподалеку в ожидании нового хозяина. Проходим мимо него для того чтобы закрепить себя в этом статусе и затем стреляем в пирамиду ящиков с гранатами, загораживающими проход к следующим воротам. После взрыва на земле остаются боеприпасы. Собрав их, мы открываем ворота... и оказываемся на знакомой улице. Когда-то по эту сторону баррикад сражались полицейские. Теперь здесь обосновались **chot'ы**, улица перегорожена лазерным барьером, и чистым самоубийством является идея появления здесь в боевом режиме. Несколько мутантов с базуками занимают стратегически выгодные позиции в нишах стен, защищенные силовым полем посты также заняты — словом, оборона выставлена всерьез и надолго. Если предположить, что во время предыдущего боя нам так и не удалось вселиться в **chot'a**, то сражение должно разворачиваться приблизительно следующим образом: мы укрываемся за ящиками воз-

ле ворот, выглядываем из-за них с помощью стрефа и в снайперском режиме выносим сначала силовые щиты, затем скрывающихся за ними мутантов и их коллег в нишах сверху; после чего забираемся на ящики и перепрыгиваем оттуда на какую-нибудь возвышенность для того чтобы произвести окончательную зачистку местности.

Как бы то ни было, вскоре мы оказываемся перед воротами **04**. Открыв их, мы наблюдаем за сражением полицейских и **chot'**ов дальше по улице. Можно немного в нем поучаствовать: перевести нашего подопечного в снайперский режим и, выглядывая из-за покореженных металлических обломков неподалеку от входа, несколькими точными выстрелами положить конец затянувшейся стычке. Стрелять при этом нужно в основном по **chot'ам** — полицейские нам еще пригодятся. Выходим из снайперского режима, добегаем до поворота и начинаем искать хотя бы одного оставшегося в живых полицейского, помня о том, что слева за баррикадой скрываются коп с базукой, который в любой момент может открыть огонь. Если стражей порядка в живых, увы, не осталось, придется немного подождать — побродить по улице, постоять на зеленом круге полицейского сканера перед закрытой дверью... Наконец, появляются доблестные копы, и нам удается вселиться в одного из них. Прихватываем чью-нибудь бесхозную базуку и вновь встаем на зеленый круг. На



этот раз сканер срабатывает, и ворота перед нами гостеприимно распахиваются. Спускаемся вниз по лестнице, пересекаем овальное помещение, окруженное красноватым сиянием, поворачиваем налево и, пробежав мимо полицейского, оказываемся возле лифта. Заходим внутрь и начинаем подниматься вверх. М-да, техника здесь не самая надежная — лифт застревает приблизительно на полу пути. Подходим к щели, образовавшейся между полом кабины и стеной. Теперь у нас есть два варианта дальнейших действий: первый — отложить оружие, развернуть нашего подопечного спиной к выходу, покинуть его тело и, точно рассчитав момент, когда поблизости не будет ни одного полицейского, вселиться в стоящего внизу рабочего; второй — вселиться в того же рабочего, предварительно присев и перестреляв в снайперском режиме всех полицейских внизу. В любом случае, в итоге мы должны оказаться в теле работяги, облаченного в оранжевую спецовку. Спрятываем в шахту лифта, подходим к испускающему клубы дыма устройству с шестеренкой на стене слева и нажимаем на клавишу **<Action>**. Лифт отремонтирован. Выбираемся из шахты, запрыгиваем в кабину и продолжаем свой путь наверх.

Наверху лифт ломается окончательно. Вновь вселяемся в полицейского, подбираем с пола базуку, открываем дверь и бежим направо (На случай, если с базукой возникли какие-то проблемы: можно свернуть налево в коридоре, пробежать мимо стоящего на посту полицейского и подняться вверх по лестнице. За воротами идет очередной бой и стоит коп с базукой. В этого типа запросто можно вселиться.). Сворачиваем направо в коридор и вскоре оказываемся перед лазерным барьером. Слева от него на посту стоит полицейский. Укладываем базуку на пол, подходим к нему со спиной и без лишнего шума ломаем шею (для этого нужно нажать на клавишу **<Enter Combat/Fire Weapon>** — по умолчанию левую кнопку мыши — и удерживать захват некоторое время). Подбираем базуку и аккуратно стреляем в пульт на стене позади лазерного барьера. Преграда исчезает, но, перед тем как двигаться дальше, нам придется навестить подземный город **chot'ов**.



Почти напротив лазерного барьера в стене имеется проход. Спускаемся вниз по лестнице, пробегаем мимо полицейского, открываем ворота и выходим на площадь. В конце аллеи слева находится небольшая лестница. Поднимаемся по ней, открываем дверь и оказываемся в оружейной. В нишах в стенах лежат огнемет **Flame Thrower**, **Rocket Propelled Harpoon** и **Maimer**. Выбираем себе оружие по душе и возвращаемся обратно на площадь. Открываем высокие металлические ворота (если повернуться лицом к аллее, они будут справа). Пробегаем мимо полицейского и заходим в лифт у противоположной стены этого помещения. Поднимаемся наверх и выходим из лифта. Внизу справа от нас идет бой, мы же поднимаемся по лестнице слева. По дороге нам попадается одинокий **chot**. Вселяемся в него и бежим по платформе до конца. Там нас встречает еще один мутант и с ним два маленьких кровожадных уродца **dwarf chot'a**. Спрятываем вниз, используя **Pak** для того чтобы плавно приземлиться. Прямо перед нами виднеется стена с двумя трубами и глубокий проход перед ней. Спрятываем вниз, используя все тот же **Pak**. Мы на территории **chot'ov**. Бежим налево, заворачиваем за угол, пробегаем мимо охраняемых закрытых ворот и открываем следующие. По нам сразу же открывают огонь полицей-



ские. Отбегаем назад, в то время как в бой устремляются все окрестные **chot'**s. Чаще всего «наши» побеждают; если этого не произошло, оставшихся в живых полицейских придется добить. Выходим через открытые ворота. Под ногами на узкой решетчатой платформе валяются тела убитых. Осторожно перепрыгиваем через них, подбираем автомат и бежим направо. По дороге нам попадается **light cop** и **chot** — обоих можно вывести в расход снайперским выстрелом в голову (в перекрестье прицела в



этот момент должен появиться череп). Теперь начинается работа для Боба. Спрятываем в плачущуюся внизу ядовитую жидкость и в последний момент покидаем тело нашего **chot'a**. Боб оказывается один-единешенек на платформе. Подбегаем поближе к работающим поршням и перелетаем на крайний левый цилиндр. Забираемся на сам поршень, ждем, пока он поднимется наверх, и перелетаем на следующий цилиндр. Наконец, с третьего, последнего поршня мы перелетаем на сломанную платформу (на самый край ее). Крепление одной металлической секции здесь проржавело — от малейшего прикосновения внешне ничем не отличающейся от остальных участков пола обрушивается вниз (находится он в том месте, где платформа образует впадину). Перелетаем через опасное место и бежим дальше. Дверь слева от нас отключена,



проход справа перегораживает лазерный барьер. Впрочем, нижний луч упирается в лежащее на полу тело полицейского, и справа остается небольшой проход — как раз для Боба, если тот догадается пригнуться и ползти. В следующем помещении находятся двое **chot'ov**. Один из них доедает полицейского, а второй... второй вроде бы ничем не занят. В него-то нам и нужно вселиться. Расправившись с ним в меру голодным напарником, подходим к пульту в центре комнаты и нажимаем на кнопку. Обесточенные окраины вновь получают энергию.

Отключаем лазерный барьер (пульт с символом руки справа от выхода) и бежим к воротам напротив. Теперь они заработали. Бежим по решетчатой платформе, открываем еще одни ворота и вновь оказываемся на территории **chot'ov** (именно эту дверь когда-то они так тщательно охраняли). Бежим направо, выходим на платформу, но на этот раз не сворачиваем направо к поршням, а бежим прямо — к лестнице, на которой стояли полицейские. Под лестницей в стене виднеется решетка. Открываем ее, спускаемся вниз и бежим по узкому коридору до



небольшого зала, где окруженный толпой мелких уродцев «бегемот» (**chot behemoth**) разбирается с полицейским. Бросаем оружие в коридоре, подходим к бегемоту сзади, покидаем тело **chot'a** и летим, стараясь попасть в спину этого огромного создания. Заполучив под свой контроль новое тело, нужно спешно уносить ноги, пока уродцы-дварфы не сообразили, что с их обожаемым бегемотом происходит что-то неладное. Возвращаемся к лестнице, на которой стояли полицейские и поднимаемся по ней наверх. Открываем ворота и готовимся к бою. На улице мутанты и полицейские по-прежнему сражаются друг с другом, однако появление гигантского бегемота является и для тех, и для других полной неожиданностью. В нашем



новом теле мы запросто можем разметать целую толпу врагов, нужно только следить, чтобы бегемот не особенно сильно потрепали автоматные очереди (и вообще, сначала лучше выводить в расход полицейских). Как только бой будет закончен, бежим по улице налево и открываем ворота. Стоящие позади них **chot'**s нападать не должны, особенно если заблаговременно вернуть бегемота в нормальный режим, но даже если они на это решатся, разобраться с ними будет легче лёгкого. Бежим к площади, поворачиваем направо — и наываемся на прицельный огонь из базуки. Стоящий возле дальних ворот полицейский не жалеет зарядов, и для того чтобы избежать попа-



дания, нам приходится постоянно стрефиться влево и вправо и прятаться за выступами у стен. В принципе, бегемотом можно пожертвовать, главное, чтобы жертва эта оказалась не напрасной, и Боб в итоге добрался до ворот. Они поднимаются совсем чуть-чуть и стопорятся — наш ангелочек сможет пролезть в образовавшееся отверстие, но протащить с собой бегемота точно не удалось бы.

Мы оказываемся на уже знакомой площади. Отряд полицейских немедленно устраивает охоту на Боба — нужно спрятаться за ящиками, а затем вселиться в кого-нибудь из этих вояк. Наша цель — большие ворота напротив. Открываем их, пробегаем мимо полицейского (или вселяемся в него) и бежим вверх по лестнице. Забегаем в проход напротив, мимо отключенного лазерного барьера, открываем дверь и заходим в лифт. На нем мы поднимаемся в лабораторию. Да что же это такое творится с дверями? Покидаем тело полицейского, выбираемся из лифта через небольшую щель между дверью и полом, бежим по коридору направо и вселяемся в любого из учених. Бежим дальше по коридору, проходим сквозь синие лучи охранной сигнализации и нажимаем кнопку на пульте справа. Где-то в недрах лаборатории мудрые механизмы сделали для нас бегемота (**behemoth**). Возвращаемся к лифту и пытаемся открыть двойную дверь с надписью



Laboratory напротив него. Нам это почти удается... Бегемот немного поможет с той стороны и, наконец, вырывается на свободу. Какой красавец! Пожалуй, основной проблемой может стать процесс вселения в него — уж очень высоко приходится подпрыгивать, чтобы достать до плеча бегемота, который при этом неустанно пытается пнуть ногой маленького ангелочка. Пока здоровяк будет гоняться за учеными, породившими его, можно попробовать забраться на какой-нибудь шкафчик и спланировать вниз оттуда. Наконец, в новом теле мы бежим к проходу в стене справа от лифта (если стоять к нему спиной) и становимся на металлическую пластину перед во-



ротами. Долгий ролик. Бегемот поднимается наверх и разбирается с самым главным врагом, после чего мы узнаем о том, что самый главный враг на самом деле все еще цел и невредим, знакомимся с дьяволом и с **Evil Bob'om**...

Продолжение следует...

QUAKE III ARENA

ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

Для начала — общие замечания относительно Q3-геймплея.

Первое, что должно на мой взгляд, бросаться в глаза человеку, набывающему игру в **Q3**, — это высокая интенсивность боя, нередко переходящего в тупое и бессмысличное месиво. Собственно, месиво только и может быть что тупым и бессмысличным: когда интенсивность огневого контакта превышает некоторое пороговое значение, думать головой становится уже просто некогда.

Главный дефект **Q3**, превращающий игру в месиво, — это неубывающее здоровье и не переходящие из рук в руки предметы. Это престоловый 5-секундный рестарт оружия. Масштабы того страшного времени, что было нанесено **DeathMatch** этим «изобретением», все еще, на мой взгляд, до конца не осмыслены. Пятиsekundnyy рестарт оружия — это ГРУБЕЙШАЯ ОШИБКА, граничащая с преступлением!!!

Действительно, неограниченный боезапас, являющийся очевидным следствием пятиsekundnogo рестарта оружия, возводит кемпстерство на принципиально новую ступень развития. Кемпер, стреляющий НЕПРЕРЫВНО, стреляя всеми частями минут (да бог там, часами!) — это уже нечто большее, чем всего лишь кемпер. Это бог войны, адское создание, от которого нет спасения. Не верите — читайте прохождение уровней **Q3dm0**, **Q3dm1**, **Q3dm2**, **Q3dm4**, **Q3dm5**, **Q3dm6**, **Q3dm13**, **Q3tourney1**, **Q3tourney2** и **Q3tourney6**, затем играйте и делайте выводы.

Прошу особо обратить внимание на уровни **Q3dm0**, **Q3dm4**, **Q3dm5**, **Q3dm6**, а также и **Q3dm15**. Тот факт, что пятиsekundnyy рестарт оружия дает возможность одерживать победы на одном дыхании, НИ РАЗУ НЕ УМЕРЕВ (!), заставляет согласиться, кое о чем задуматься.

Не менее примечательно и то обстоятельство, что непрерывный огонь весьма эффективен не только в массовых побоищах, но также и в ДЭЛЯХ (уровни **Q3dm0**, **Q3dm1**, **Q3dm2**, **Q3tourney1**, **Q3tourney3** и даже **Q3tourney6**). Одной из причин такого положения дел является, понятное дело, пятиsekundnyy рестарт; другая причина — это сама структура некоторых уровней: **Q3**, на мой взгляд, вообще слабо приспособлен к дуэли; слишком сильно в этой игре «мясное» начало. Некоторые дуэльные карты не то, что не сбалансированы, а попросту непригодны для игры один на один (**Q3dm0**, **Q3dm1**, **Q3dm2**, **Q3tourney1**).

Баланс оружия в третьем **Quake**-е находится в органичном единстве с общей «мясной» концепцией игры. **RailGun**, бывший фаворит и всенародный любимец, отошел на задний план. Оно и понятно: скорострельность в месиво — первое дело. В третьем **Q** нужно брать в руки что-нибудь попрактичнее. Главное оружие — это **Bfg10k**, второе место держит **RocketLauncher**, далее идут все остальные пушки.

Строго говоря, все уровни, где есть **Bfg10k**, являются уровнями с НАРУШЕННЫМ БАЛАНСОМ (за исключением разве что **Q3tourney6**). Альтернатива этому ужасу нет и быть не может: **Bfg10k** глюс пятиsekundnyy рестарт — это гарантированная победа (см. прохождение уровней **Q3dm12**, **Q3dm14**, **Q3dm15**).

К сожалению, до сих пор находятся люди, восхищающиеся ИТЕЛЛЕКТОМ **Q3-ботов**. Судя по всему, никаких иных ботов эти игроки никогда в своей жизни не видели. Поверьте, господа: боты третьего **Quake**-а суть один из самых тупых созданий, что когда-либо были созданы человеком! Иллюзии разумности создают лишь их фантастические меткость и скорость реакции, т.е. чисто ФИЗИЧЕСКИЕ, а отнюдь не интеллектуальные качества этих существ.

Для полного и окончательного понимания всей глубины той тупости, что присуща ботам 3-го **Quake**-а, достаточно вновь обратиться к прохождению уровней «постоянного огня» (напомню: это уровни **Q3dm0**, **Q3dm1**, **Q3dm2**, **Q3dm4**, **Q3dm5**, **Q3dm6**, **Q3dm13**, **Q3tourney1**, **Q3tourney3** и **Q3tourney6**). На уровне **Q3dm6** я неолюбко пристрелялся заработало по 10 **Excellent**-ов в течение одной игры с фрагментом 20!!! Уверен, вы без особого труда сможете улучшить это достижение. Ни **Unreal**-овские, ни **Unreal Tournament**-кие боты НИКОГДА не допустят такого над собой надругательства!

Я уж не говорю о «бессмертных» уровнях (**Q3dm0**, **Q3dm4**, **Q3dm5**,

Q3dm6, и **Q3dm15**). Победа над ботами с выставленным по максимуму интеллектом НА ОДНОМ ДЫХАНИИ — весть в **Unreal Tournament** ПРИНЦИПИАЛЬНО невозможна!

Думаю, господа, вы извините мне некоторую тенденциозность и эмоциональность отдельных моих суждений. Надеюсь испытать свои перед вами грехи интересным чтением, что я вам предлагаю. Читайте, господа, и наслаждайтесь! Читайте прохождение **Q3** и играйте в **Unreal Tournament**!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Примечание. Всё, что написано ниже, отражает личный опыт автора, его собственные находки и предпочтения и относится к прохождению игры на максимальном уровне сложности (Nightmare).

УРОВЕНЬ **Q3dm0** (1 бот; Fraglimit 5)

При условии использования правильной тактики это элементарный уровень.

Быстро хватите жетон брони, зеленое здоровье, затем нырните в портал, бегите налево и садитесь на **PlasmaGun**. Слово «садитесь» нужно понимать буквально; состояние приседа обеспечивает вам заметно большую защищенность от пули и картечи противника, нежели состояние прямогохода и прямостояния. До боя знакомый прием, не правда ли? Здравствуй-здравствуй, дорогой ты наш **Duke Nukem**! В дальнейшем мы будем частенько сидеть и даже перемещаться на каракачках, так что милости просим, господа, сдавайтесь.

Усевшись на **PlasmaGun**, развернитесь в сторону прохода, вздохните с облегчением и нажмите на спусковой крючок. Стреляйте следует в самый край прохода, как можно левее, чтобы попадать в атакующего вас бота на самых ранних стадиях его штурма (рис. ①). Иногда, не успев даже толком войти в зап и получить уже достаточно серьезные повреждения, бот ретируется, чаще — прег на прополом. Войдя в занятое вами помещение, полуживой противник идет сперва немного влево, затем немного вправо, в сторону здоровья. Сидите на месте, стреляйте с небольшим удержением — и дело в шляпе!

Время от времени кнопку «гонь» вам будет необходимо отпускать. Связано это с тем, что боезапас **PlasmaGun**-а расходуется чуть быстрее, чем истекают волшебные 5 секунд. Лучше всего делать передышку сразу после очередного фрага, когда вероятность вражеской атаки равна нулю.

Как вы уже, должно быть, поняли, данный уровень проходится НА ОДНОМ ДЫХАНИИ, т.е. в течение лишь одной вашей жизни. Время прохождения — чуть меньше минуты.

УРОВЕНЬ **Q3dm1** (1 бот; Fraglimit 10)

Уровень несколько сложнее предыдущего, но все же очень и очень легкий, потому как абсолютно небалансированный.

Где бы вас ни отспаснули, бегите к **RocketLauncher**-у, вставайте на него (вставайте, а не садитесь!) и открывайте огонь в сторону двух симметричных проходов, ведущих к **PlasmaGun**-у. Стреляйте, разумеется, надлежит не в стену, а в пол между вышеупомянутыми проходами (рис. ②). Всего огонь лучше всего «враскачу», совершая через место расположения **Rocketlauncher**-а периодические стрейлы; в противном случае вы просто рискуете не заметить противника сквозь дым и огонь ваших ракет.

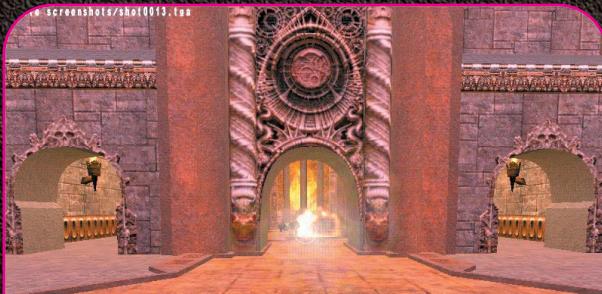
Пушкий из коридора бот с автоматом абсолютно безобиден: это гарантенный фраг. Бот с **PulseGun**-ом, напротив, очень опасен; заметив его, следует увеличить амплитуду стрейлов и постараться заработать фраг как можно быстрее. Следует стремиться именно убить бота, а не вышибить его своими ракетами обратно к **PulseGun**-у; иначе он восстановит силы и вернется!

Как правило, бот пытается прорваться сбоку, через то место, где лежит **ShotGun**. Не мешайте и встречайте его на выходе из-за угла своими ракетами!

Бот, взявший **ShotGun**, также способен доставить вам неприятности, особенно если вы позволите ему войти внутрь дворика. Последнее, однако, не смертельно. С каким бы оружием бот ни прорвался во дворик, он всегда лежит в одну из двух щелей, где лежат бронепластины. Пустите на выход из щели (ближе к ступенькам) несколько ракет и получите вам законный фраг.

А вот бот с **RocketLauncher**-ом — это уже куда серьезней. Встречаться с ним в проходе не рекомендуется категорически, да и в прочих местах уровня он весьма небезопасен. Проще всего отбегаться от вооруженного ракетницей бота вокруг колонн, рядом с которой лежит **ShotGun**, затем, улучив момент, броситься во дворик и скватить **RocketLauncher**.

Если в коридоре, идущем к обстреливаемому вами перекрестку, бот уронил какое-нибудь оружие, не спешите подбирать пушку; она еще долго будет служить вам приманкой. Дело в том, что к оружию ваш электронный противник пред-



почитает бежать строго по прямой, что делает его легкой мишенью для ваших ракет.

Лечиться и брать бронепластины следует не сразу после очередного фрага, а пару секунд спустя, лишь убедившись, что враг не отспаснулся поблизости.

Теоретически данный уровень может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, однако, не удалось; мой личный рекорд — победа со счетом 10:1 за 2 мин. 10 сек.

УРОВЕНЬ **Q3dm2** (1 бот; Fraglimit 10)

Чуть более сложный уровень со столь же простой тактикой.

Бегите в помещение с **RocketLauncher**-ом, вставайте на оружие и открывайте огонь через дверь. Спасибо разработчикам: двери в **Q3** реагируют на выстрелы так же, как и на приближающихся людей. Стрелять необходимо в пол, в место, что расположено сразу за дверью, или чуть дальше, в район перекрестка (рис. ③). Выбор места для ракетного обстрела как раз и является основной проблемой, с которой вы столкнетесь; лично я предпочитаю обстреливать перекресток «по умолчанию» и корректировать огонь в случае появления противника непосредственно у дверей.

По большому счету, расклад здесь тот же, что и на предыдущем уровне: бот с **PlasmaGun**-ом опасен, бот с шотганом — уже легче, бот с автоматом — чистый фраг. Если противник вооружен шотганом или автоматом, можно присесть; против плазменных сгустков приседания бесполезны. Впускать противника внутрь не рекомендуется; это почти всегда заканчивается плохо.

Отспаснувшись, бегите к **RocketLauncher**-у, стараясь всячески избегать прямых столкновений с врагом. Убежать от бота очень легко; кроме того, в процессе боя вы можете найти полезные вещи типа брони, здоровья и Speed-ups.

Если у бота есть **RocketLauncher**, вам придется несколько изменить тактику. Ваше оружие лежит слишком близко к стене, что делает вашу огневую позицию весьма уязвимой для ракет противника. Отдвиньтесь на пару шагов от стены и стреляйте со ступенек, периодически возвращаясь к **RocketLauncher**-у для пополнения боезапаса.

Если в проходе, что расположен за дверью, противник обронил оружие, оставьте его там в качестве приманки.

Полагаю, что данный уровень может быть пройден НА ОДНОМ ДЫХАНИИ. Мне этого, к сожалению, не удалось; я победил здесь со счетом 10:7 за 4 мин. 12 сек.

УРОВЕНЬ **Q3dm3** (2 бота; Fraglimit 15)

Уровень средней тяжести, залогом победы на котором является активная жизненная позиция.





использованием автоматов. Это совсем не больно, это всего лишь еще один фаг. Куда опаснее ваши собственные ракеты; увлекшись, вы можете пустить очередной снаряд не в треугольник, а в пол, прямо себе под ноги. Будьте аккуратны!

УРОВЕНЬ Q3dm4 элементарно проходится на одном дыхании. Что я и сделал, потратив на это 2 мин. 32 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm5 (2 бота; Fraglimit 15)

Очень простой уровень, хотя и несколько сложнее предыдущего.

Q3dm5 примечателен тем, что проходится при помощи одного лишь **GrenadeLauncher-a**. Другое оружие вам здесь попросту ни к чему.

Взяв **GrenadeLauncher**, пройдите по мосту чуть вперед и встаньте сбоку от прохода. Справа от вас за стеной лежит желтый **Armor** (не берите его!), сзади внизу — **PlasmaGun**, впереди — пара щелей, ведущих в нишу с **RocketLauncher-ом**, спереди справа — проход в дворик с красным **Armor-ом**. В этот проход вам и надлежит швырять ваши гранаты (рис. 5), периодически возвращаясь назад и пополняя запас амуниции. Само собой, швырять гранаты нужно вслепую и непрерывно; очень уж боты любят как этот проход, так и вообще весь **RocketLauncher-ный** дворик. Время от времени можно швырять гранаты и непосредственно к **RocketLauncher-y**, сквозь щели по бокам моста. Однако главная ваша мишень — проход.

Основное условие победы — не наглеть и не высовываться. Со стороны прохода вас должно быть видно ровно настолько, насколько это необходимо для пролёта ваших гранат. Отойдите подальше назад-влево и стреляйте себе спокойно. Не волнуйтесь, все у вас получится!

Иногда, взяв очередную порцию патронов и возвращаясь, вы будете с удивлением обнаруживать на мосту бота, нагло прущего вам навстречу. Не теряйтесь, спокойно отходите назад и швырьтесь гранатами в зубы. Пары прямых попаданий ваш враг не переживет точно.

Рассматриваемый уровень легко проходится на Одном дыхании. Я сделал это за 2 мин. 21 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm6 (5 ботов; Fraglimit 20)

Чрезвычайно, безумно легкий уровень. **Q3dm6** — это достойный конкурент **Q3dm4**.

Берите **RocketLauncher**, затем подходите к краю шахты, на дне которой находится **BouncePad** (прыгала), и открывайте слепой НЕПРЕРЫВНЫЙ огонь под арку, что расположена прямо перед вами внизу (рис. 6). В народе это место очень популярно, в связи с чем ваши фаги будут расти с умопомрачительной быстротой (я набирал здесь по 10 **Excellent**-ов за игру!). Хватайте по мере необходимости **RocketLauncher**, затем возвращайтесь на позицию и стреляйте, стреляйте, стреляйте... Лучше немножко податься назад и пускать ракеты в узкую щель, образованную ближним к вам краем шахты и верхней частью арки; так вас меньше видно снизу. Только не увлекайтесь и не стреляйте перед собой в пол.

Лечитесь надзором, что лежит наверху справа от вас; **QuadDamage** необходимо присваивать и использовать по назначению. Не стойте, впрочем, отчаяваться, если последнее вам не удалось. **QuadDamage** наверняка будет потерян кем-нибудь в районе арки, что вызовет на этом и в целом весь людном месте настоящую свалку. Пользуйтесь моментом!

Как и на уровне **Q3dm4**, вас могут попытаться взять штурмом, при этом в руках атакующих могут быть весьма серьезные предметы типа **PlasmaGun-a**. Не расслабляйтесь и будьте бдительны!

Рассматриваемый уровень элементарно проходит на Одном дыхании. Для этого мне потребовалось 1 мин. 36 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney1 (1 бот; Fraglimit 10)

Очень легкий уровень, являющийся отличным образом несбалансированности.

Бегите к **RocketLauncher-y**, берите оружие и вставайте немного правее большой колонны, прижавшись спиной к стене поблизости от угла. Следует вести огонь непрерывно, периодически хватая **Rocketlauncher** и возвращаясь затем назад-вправо на огневую позицию. Стрелять надлежит в самый дальний от вас плунтус прохода или чуть ближе, в пол (рис. 7). Главное здесь — не перестарайтесь и не пускать ракеты слишком влево; иначе бот будет банально вышибаться вами в коридор.

Поскольку оружием бота являются штотан и автомат, постыльке вести огонь лучше из приседа, заботясь о собственном здоровье. Приседание становится НЕОБХОДИМЫМ условием, когда бот находит **QuadDamage** или **Regeneration**. Это опасная ситуация, когда нужно быть предельно бдительным. Опасен также и отспаснувшийся по соседству бот; главное — это не позволить ему взять **Rocketlauncher**. Выпавший из врага **PowerUp** нужно присвоить, выпавшее оружие оставить на месте в качестве приманки (см. выше). Кроме того, время от времени необходимо огибать колонну и лечиться. Вот, собственно, и все.

Совершенно очевидно, что данный уровень может быть пройден на Одном дыхании. Мне этого, однако, не удалось; я победил со счетом 10:1 за 1 мин. 27 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm4 (3 бота; Fraglimit 20)

Один из самых легких уровней игры.

Ни с кем не связываясь, бегите к лестнице и поднимайтесь к **RocketLauncher-y**. Теперь, взяв оружие, развернитесь, затем сместитесь немного в сторону (например, вправо) и посмотрите вниз. Стрелять надлежит под находящуюся внизу арку, сквозь треугольник, две стороны которого образованы вашим этажом, а третья — кусочком самой этой арки (рис. 8). Лучше вести огонь из состояния приседа; тем самым вы защитите себя от пули и картечи, летящих в вас снизу. Думаю, мне нет нужды повторять, что пускать ракеты следует НЕПРЕРЫВНО, отвлекаясь от этого занятия лишь для быстрых подборов **Rocketlauncher-a**, что лежит слева-сзади от вас.

Теоретически вас могут попытаться взять штурмом. На деле, однако, такие попытки чрезвычайно редки и осуществляются, в основном, с

уровне центром событий, местом перманентного месива, так что вы не ошибетесь. Где бы вы ни отреагнулись, стремитесь к **RocketLauncher-y** по кратчайшему расстоянию, нигде не задерживайтесь и ни на что не отвлекайтесь.

Ни в коем случае не спускайтесь в подвал с порталом, во второй подвал, открываемый кнопкой, и не пытайтесь взять второй **RocketLauncher**, что лежит на мосту. В любой другой игре все это, безусловно, имело бы смысл, но только не в **Quake 3 Arena**. Третий **Quake** — это МЕСИЛОВО; если вы станете бегать за красными Атагами, то просто потеряете время, что с неизбежностью приведет вас к пропыгии. Смело вбегаете во двор и строчите из автомата до тех пор, пока не погибнете или пока не обретете возможность вести огонь из более достойного оружия. Можете, впрочем, захватить по пути к **RocketLauncher-y** желтый **Armor** вкупе с шотганом (наверху) или **PulseGun**, если последний окажется у вас на пути.

Встав на ракетницу, открывайте огонь по ближайшему к вам противнику, затем переключайтесь на следующего и т.д. Бегайте по выступу с **RocketLauncher-ом** туда-сюда, периодически пополняя боезапас, а лучше просто стойте на месте и стреляйте. В случае нескольких равнодуальных от вас противников отдать предпочтение следует тому из них, кто находится ниже. Я имею в виду место под выступом и прилегающую к нему нишу (проход к **RailGun-y**, проход к **PlasmaGun-y** и выход из подвала с туманом). Здесь-то и зарабатывается львиная доля всех фагов (рис. 9).

В отсутствие противников следует стоять на **RocketLauncher-e** и непрерывно посыпать ракеты в сторону прохода к **RailGun-y**. Второе по значимости место занимает проход, расположенный справа (шотганный); его вы можете контролировать боковым зренiem. Наиболее опасен противник, спускающийся во дворик слева. Контролировать это направление очень неудобно.

RailGun-овская тактика много спокойнее **RocketLauncher-ной**. Берите **RailGun**, вспрыгиваете на место респауна **QuadDamage-a** и стреляйте себе, как в тире (рис. 10). Я набирал здесь 11 **Impressive**-ов! Лечитесь здорово, что лежит рядом с проходами, и не забывайте спрыгивать за патронами.

Важным элементом рассматриваемой тактики является использование **QuadDamage-a**. Усиленный **RailGun** валит любого игрока с первого выстрела, что оказывается на игровом счете самым благоприятным образом.

Следует особо отметить место респауна, что находится у вас спева. Бывает, что родившийся там бот не убегает от вас, а лезет в клинch, буквально насаживая вас на ствол своего автомата. Поскольку **RailGun** не является оружием ближнего боя, постольку такая ситуация довольно опасна. Проблему можно решить, сместившись чуть вправо. С такого расстояния вооруженный автоматом бот вряд ли решится вас штурмовать.

Используя **RocketLauncher-ную** тактику, я закончил **Q3dm7** со счетом 20:17 за 5 мин. 15 сек. **RailGun-овский** метод привел меня к победе со счетом также 20:17, на что ушло 4 мин. 11 сек.

На рисунке 11 показано, как я веду бой с ботом **Wrack**. Видите, как я веду огонь из **RocketLauncher-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **LightningGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **RailGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **PlasmaGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **PulseGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **BouncePad-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **Grunt-y**? Идеально!

На рисунке 12 показано, как я веду бой с ботом **Hunter**. Видите, как я веду огонь из **RocketLauncher-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **LightningGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **RailGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **PlasmaGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **PulseGun-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **BouncePad-y**? Идеально! Видите, как я веду огонь из **Grunt-y**? Идеально!



УРОВЕНЬ Q3dm8 (4 бота; Fraglimit 20)

Уровень, ничуть не проще предыдущего.

Здесь нет ярко выраженного центра событий. Точнее, таких центров несколько. Это район **RocketLauncher**, центральный зал, окрестности обоих **GrenadeLauncher**-ов (рис. ①②), снайперская позиция (**RailGun**) и водопадом под ней. В целях достижения победы нельзя ограничивать себя ни одним из этих мест. Нет противников в одной точке — ищите их в другой; не повезло и здесь — идите к следующей и т. д.

Q3dm8 — это один из немногих уровней с двумя видами «главного» оружия. Таковыми здесь являются **GrenadeLauncher** и **RocketLauncher**. Гранатница я ставлю на первое место в силу её доступности, однако при первой возможности предпочитаю менять ее на ракетницу. **GrenadeLauncher** отлично работает в зале с **RocketLauncher**-ом. Если там происходит месиво, встаньте в коридор и спокойно швырните гранаты в сторону движущихся. То же самое можно делать и всплесну, если отойти немного за угол и кидать гранаты рикошетом от стены. Примерно так же следует поступать в районах балкоников, где лежат **GrenadeLauncher**-ы. Там много углов, за которые всегда можно спрятаться. Несколько гранат можно кинуть в центральный зал, чтобы кто-нибудь да наступил. Осыпать же гранатами водопад не только весьма эффективно, но и приятно.

А вот на снайперской позиции лучше использовать **RocketLauncher** (рис. ①③). То же самое можно сказать и о всех других областях уровня, включая водопад. Если вы оказались внизу, берите что подвернется (**PlasmaGun**, **ShotGun**), обязательно присыпайте **PowerUp** (если есть), затем **MegaHealth** (боты берут его очень редко) и бегите к водопаду, после чего очищайте его от посторонних, берите красный **Armor** и выпавшее из врагов оружие и перелетайте на снайперскую позицию.

Техника безопасности на уровне **Q3dm8** проста. Нужно как можно реже заходить в зал с **RocketLauncher**-ом (ни в КОЕМ СЛУЧАЕ не пользуйтесь предназначенный для этого **BouncePad**-ом!), поменьше бегать по первому этажу, а оказавшись в зоне обстрела снайпера, проявлять осторожность.

Рассмотренный уровень я закончил со счетом 20:19 за 6 мин. 01 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm9 (4 бота, Fraglimit 20)

Сравнительно легкий уровень.

Место событий — коридор, в концах которого лежат щотаны и стоят статуи (рис. ①④). Оружие — **RocketLauncher**; второе место принадлежит **PulseGun**-у. Может помочь и **RailGun**, однако лучше взять пушечку попрактичнее.

Где бы вы ни отреагировали, бегите к **RocketLauncher**-у. Если вы родились на **PulseGun**-е, берите оружие и прыгайте с ним вверх, где подбирайте броню, бронепластины и падайте затем на **RocketLauncher**. В остальных случаях честно идите в центр уровня и используйте **AccelerationPad**. Взял **RocketLauncher**, прыгайте обратно и занимайте позицию в одном из концов упомянутого коридора.

Если возникли проблемы со здоровьем, перебегите в другой конец и поищите его там; если его нет и здесь — спрячьтесь за статую и ведите огонь оттуда, пока вас не убьют. Не забывайте, кроме того, собирать бронепластины.

Бойтесь человека, приходящего сбоку! У него шотган!

Данный уровень я закончил со счетом 20:17 за 4 мин. 30 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney3 (1 бот; Fraglimit 10)

Чрезвычайно сложный уровень. Я ставлю его на второе место после **Q3tourney6**.

Главная проблема — это **RailGun**. В руках **Nightmare**-бота данное оружие становится чем-то совершенно фантастическим, настоящей карой Божией.

Первое, что приходит в этой связи в голову — захватить и удерживать **RailGun** самому. Мысль, безусловно, хорошая, однако к победе подобная тактика вас вряд ли приведет. Ну, сделаете вы подряд пяток фрагов, а дальше что? Вы умрете, бот возьмет **RailGun**, после чего начнете апокалипсис.

Есть в третьем Q одна особенность, связанная даже не столько с самой игрой, сколько с дырами в искусственном интеллекте. Бот, этот кошмарный снайпер, выбивающий 9 из 10 из любого положения, а также

в прыжке и в полете, становится вдруг куда менее меток, стоит вам только присесть. Используя данное свойство, вы можете эффективно противостоять боту на **Q3tourney3** и даже победить его!

Возьмите **PulseGun**, затем желтый **Armor** (он слева, если смотреть со стороны центра уровня), после чего вспыхните наверх и сядьте на **RocketLauncher** (сидьте, а не встаньте!). Заняв позицию, немедленно открывайте непрерывный ракетный огонь по **RailGun**-у. Целиться нужно, конечно, не в само оружие, а в поверхность моста, над которой он висит. Используя этот прием, мне удавалось зарабатывать до 5 фрагов подряд!

Когда противник возьмет **RailGun**, сместите прицел вниз и стрелите вдоль центрального моста настолько низко, насколько сможете (рис. ①⑤). Здесь лучше переключиться на **PlasmaGun**. Хотя сядет и **RocketLauncher**.

Если взвинявший **RailGun** бот (в случае иного вооружения врага не мудрствуя и разбираясь с ним обычным способом) не прет на вас по центральному мосту, немедленно поворачивайтесь в сторону и, никак не страйфясь и не вставая (боже вас упаси!!!), стрелите ракетами в стену рядом с проходом. Заранее предсказав, с какой именно стороны появится враг, практически невозможно. Можно ориентироваться на звук попадания или на звук взятой брони (справа), однако решительную роль здесь играют везение и интуиция. Запрыгнувшему к вам бота следуют взрывать ракетами, послав их рядом с ним в пол (НЕ ВСТАВАЙТЕ!!!!), но можно использовать и **PlasmaGun**.

Респаун на данном уровне — это отдельная проблема. Советую не торопиться жать на кнопку и, пребывая в небытии, попытаться осмыслять, где именно сейчас находится бот и куда он может направляться.



Не пренебрегите этим простым советом: благодаря ему вы сможете сэкономить себе несколько респаунов. Родившись в «плохом» месте, берите красный **Armor** и бегите к **RocketLauncher**-у по центральному мосту; так оно безопаснее, да и быстрее.

Я одержал победу на данном уровне со счетом 10:5 за 3 мин. 31 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm10 (3 бота; Fraglimit 20)

Несложный уровень.

Вашей позицией является место респауна **RocketLauncher**-а. Если вы родились внизу и поблизости, занимайте позицию немедленно; если далеко и/или на втором этаже, захватывайте по пути **PlasmaGun**.

Ваша тактика проста: поглядывайте во все три коридора, откуда к вам могут пожаловать гости, и убивайте то, что оттуда появляется (рис. ①⑥). Оружие — **RocketLauncher** и **PlasmaGun** (если есть). Отступать в случае опасности надлежит в один из двух боковых коридоров и дальше, за угол. Время от времени нужно брать здоровье (слева) и желтый **Armor**.

Следует избегать центрального коридора, в конце которого находится личинка, а равно и самого целебного стола.

Уровень **Q3dm10** я закончил со счетом 20:14, потратив на это 5 мин. 29 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm11 (4 бота; Fraglimit 20)

Этот уровень постыднее предыдущего. Виной тому его (**Q3dm11**) большие размеры и, как следствие, размытость тактики. Кроме того,

Q3dm11 — это единственный уровень третьего Quake-а, который я могу назвать красочным в полном смысле этого слова. Впрочем, красота в нашем деле не главное.

Большинство фрагов делается здесь в трех различных местах: в зале с кислотой, у входа в этот зал и в длинном коридоре, где лежит **PlasmaGun** (сбоку). Оружие (в порядке приоритета) — **RocketLauncher**, **GrenadeLauncher** и **PlasmaGun**. Рекомендую обратить особое внимание на **GrenadeLauncher**: кидание гранат в кислотный зал или в коридор приносит не так уж мало фрагов.

Где бы вы ни отреагировались, бегите к ракетнице, хватая по пути что подвернется. Заползите **RocketLauncher**, вступайте в бой со всем, что свелется. Когда шевелиться будет уже нечему, идите к телепорту, нырните в него и продолжайте сеять смерть и разрушение в коридоре. Кончились ракеты — берите **PlasmaGun**; кончились противники — возвращайтесь к **RocketLauncher**.

Время от времени, когда вы оказываетесь поблизости, позволительно брать **QuadDamage** и **Speed**. А вот ходить за ними специально не стоит; это потеря времени.

Уровень **Q3dm11** я закончил со счетом 20:18; на это мне потребовалась 5 мин. 53 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm12 (6 ботов; Fraglimit 20)

Очень простой уровень. Причиной тому — **Bfg10k**, обладатель которого всегда является хозяином положения.

Бегите к **Bfg** кратчайшим путем (через телепорт или через воду; я предпочитаю последний вариант), хватайте оружие и ныряйте с ним в телепорт. Неспешите спрыгивать, возьмите броню, осмотритесь и падайте вниз лишь после того, как заметите противника и немного в него постrelите (рис. ①⑦). Разнесите в клочья то, что пытается взять **RocketLauncher** и **QuadDamage**, затем то, что гуляет по берегам, затем то, что плещется на мелководье, затем то, что плывет в колодце, затем то, что находится в подводном тоннеле, после чего всплыните в помещении с **Bfg10k**. Плыните к оружию даже в том случае, если ваши запасы амуниции не иссякли. Не важно, что десяток зарядов у вас еще есть; уплыви вниз — плыните. Ждать врага надлежит наверху и ни в коем случае не на берегу. Берите и захватывайте ураган **Regeneration** и **QuadDamage**, с **Bfg** это не составит вам труда.

Уровень **Q3dm12** я закончил со счетом 20:15; на это мне потребовалась 4 мин. 26 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney4 (1 бот; Fraglimit 10)

Сравнительно легкий уровень, залогом победы на котором является ходячий.

Все, что от вас требуется — это регулярные подборы **MegaHealth**-а и красного **Armor**-а плюс некоторая степень владения **RocketLauncher**-ом (рис. ①⑧). Остальное оружие на **Q3tourney4** можно вообще не трогать (за исключением разве что **RailGun**-а). А вот лечиться нужно от души и постоянно. Перемещаться следует исключительно по верхнему этажу и спускаться вниз лишь по очень большой нужде (за **RocketLauncher**-ом или **MegaHealth**-ом), после чего немедленно взлетать обратно. Бота с **RailGun**-ом следует бояться, бота с **RocketLauncher**-ом — опасаться, бота с другим оружием — уважать. Вот и вся война.

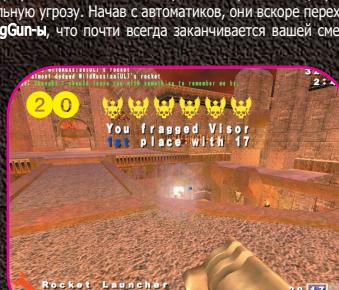
Уровень **Q3tourney4** я закончил со счетом 10:7; на это мне потребовалась 5 мин. 47 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm13 (3 бота; Fraglimit 20)

Очень легкий уровень. На память приходят такие шедевры, как **Q3dm4** и **Q3dm5**.

И приходит не зря, поскольку на **Q3dm13** работает в точности та же тактика. Сядьте на **RocketLauncher** (в прямом смысле этих слов) и повернитесь в сторону прохода, что находится этажом ниже (**QuadDamage** будет лежать справа-сзади от вас). Под эту-то самую арку вам и надлежит пускать ракеты. Теперь нажмите кнопку «огонь» и смотрите, что будет. Знакомая картина, не правда ли (рис. ①⑨)?

Не обращайте внимания на новорожденных, строчащих в вашу сторону из автоматиков. Если они будут сильно вам досаждать, можете попытаться их убить. Но лучше не отвлекаться и зарабатывать фраги. А вот боты, приходящие к вам по дорожке спереди-слева, представляют реальную угрозу. Начав с автоматиков, они вскоре переходят на **LightningGun**-ы, что почти всегда заканчивается вашей смертью.





тью. Будьте бдительны и старайтесь контролировать данное направление, не прекращая пускать ракеты под арку.

Не вызывает сомнений, что уровень **Q3dm13** может быть пройден на одном дыхании. Мне этого, к сожалению, не удалось. Даный уровень я закончил со счетом 20:5; для этого мне потребовалось 3 мин. 45 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm14 (4 бота; Fraglimit 20)

Этот уровень ничуть не сложнее предыдущего. **Bfg10k**, этим все сказано.

Вставайте на **Bfg**, разворачивайтесь в сторону **BouncePad-a** и ждите. Лучше не стоять пассивно, а периодически постреливать одиночными зарядами в проход, что спасет (**рис. 20**). Увидев противника, убивайте его и ждите следующего. Время от времени необходимо посещать материк, там лежат здоровье и броня.

Внешних опасностей здесь две: это противник с **RailGun-ом** (спреди-вверх) и противник, падающий из дырки сзади. Первую проблему нужно решать очень быстро: приседание и мгновенная точная очередь из **Bfg**. Вторая напастя тоже требует решительных мер. Главное здесь — не начинать пытаться сорвиги из большой пушки. Врага из **Bfg** вы, конечно, убьете, но погибнете и сами, сбросив себя в пропасть собственными взрывами. Выберите оружие попроще (идеальный вариант — **ShotGun**) и уничтожьте супостата, пока дело не зашло слишком далеко.

Внутреннюю опасность представляете вы сами. Тоньше, ваши неточные прыжки и перемещения. Будьте аккуратны и проживите долче.

Очевидно, что уровень **Q3dm14** может быть пройден на одном дыхании. Мне этого, однако, не удалось. Даный уровень я закончил со счетом 20:9, для чего мне потребовалось 3 мин. 32 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm15 (3 бота; Fraglimit 15)

Еще один чрезвычайно легкий уровень.

Итак, вам нужен **Bfg10k**. Возьмите **MegaHealth** с **RocketLauncher-ом** и выходите на свежий воздух. Теперь прыгайте на большую платформу, где лежит **RailGun**, и совершайте там **RockeJump**-а на висящий в воздухе **BouncePad** (**рис. 20**). Только не промахнитесь потом в полете мимо пушки! Берите красную, затем желтую броню, после чего спрыгните в центр **RocketLauncher-ного** зала и убивайте все, что там есть. Вы в полной безопасности; с ТАКИМ количеством здоровья+брони и с ТАКИМ оружием вам сам черт не брат. Когда убивать станет уже нечего, поворачивайтесь лицом к двору и идите в тот проход, что будет от вас справа. Спускайтесь теперь по лестнице вниз. Не рисуйте зря жизнью и не берите **QuadDamage**, что лежит между маятниками; добрые люди его вам обязательно принесут. Подавив вялое сопротивление противника и оставил маятники слева от себя, вновь поднимайтесь наверх и возвращайтесь в зал, где забывайте хватать по пути амуницию для большой пушки. Проведите в зале повторную зачистку, возьмите затем **MegaHealth** и вновь выходите во двор, где вновь берите **Bfg10k** и т.д.

Для исчерпания **Fraglimit-a** 15 хватает, как правило, всего двух подборов оружия. Возможно, вам удастся закончить игру и с первого захода.

Рассмотренный уровень без затруднений проходится на одном дыхании. Что я сделал, победив здесь со счетом 15:5 за 2 мин. 38 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney5 (1 бот; Fraglimit 10)

Уровень чуть сложнее трех предыдущих. Дальше будет существенно тяжелее.

Структура **Q3tourney5** не оставляет вам выбора. **RocketLauncher** и только **RocketLauncher** со всеми вытекающими. Прыжки, стрельба в пол, бегство по лестнице, подбор здоровья, брони и амуниции и т.д. и т.п. (**рис. 20**). Главное здесь — не отдать противнику **QuadDamage**. После подбора сего предмета (быстрее всего это делается **RockeJump**-ом) характер игры резко меняется. Фраги начинают расти с катастрофической быстротой, неотвратимо приближая сладостный миг победы.

Данный уровень я закончил со счетом 10:5; для этого мне потребовалось 5 мин. 03 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm16 (3 бота; Fraglimit 15)

Трудный уровень.

Первая тактика заключается в обстреле центральной части уровня. Центр — это окрестности **RocketLauncher-a**; две огневые позиции расположены на ближайших к нему углах. Возьмите **RocketLauncher**, займите позицию и стреляйте в то, что появляется в центральной области

(**рис. 20**). Возобновлять запасы амуниции следует с большой осторожностью, т.к. в такие моменты вы весьма уязвимы. Если ракеты закончились, а в центре продолжается жаркий бой, стреляйте в спины дерущихся из автомата. Закончились, и эти патроны — идите за **PlasmaGun-ом**, закончилась мясорубка — пользуйтесь моментом и хватайтесь **RocketLauncher**. Лечиться следует тем, что лежит за обоими углами; брою лучше вообще не трогать. Страйтесь перебегать с одной позиции на другую по задворкам (там, где лежит **PlasmaGun**); это должно быть, но и намного безопаснее.

Если вы умеете стрелять из **RailGun-a**, тактика номер два покажется вам куда эффективней и легче. Вставайте на самый верх и стреляйте; что может быть проще? Берегите себя: не высывайтесь слишком сильно, паче прыгните и не падайте вниз, в мясорубку. Снайперскую позицию лучше всего занимать при помощи **BouncePad-a**. Но можно и прокряться по лестницам.

Проблема, возникающая на **Q3dm16**, характерна для всех трудных **DeathMatch-уровней**: вы набираете фраги, но кое-кто набирает их еще быстрее. Так что советую вам засунуть руку.

Используя первую тактику, я закончил данный уровень со счетом 15:14; для этого мне потребовалось 4 мин. 05 сек. Вторая тактика оказалась немного быстрее (3 мин. 36 сек.) и эффективнее (15:12).

УРОВЕНЬ Q3dm17 (бота; Fraglimit 20)

Еще более сложный уровень со столь же простыми тактиками.

Первая тактика заключается в использовании **RocketLauncher-a** по его прямому назначению, т.е. исключительно для стрельбы в пол. Летая через желтый **Armor** туда и обратно, пускайте ракеты на обе большие платформы с телепортами (**рис. 20**), а равно и на нижний этаж. Для пополнения запасов амуниции и более тщательной проработки нижней платформы время от времени вам придется спускаться, после чего вновь взмывать в небеса и т.д.

Техника безопасности на **Q3dm17** незамысловата. Не берите **QuadDamage** с места его распуана (его вам принесут), не гоняйтесь за красным **Armor-ом** и не трогайте **MegaHealth**; и то, и другое, и третье приносит куда больше вреда, чем пользы.

Вторая тактика вновь снайперская. Встаньте на **RailGun** и стреляйте сквозь дым несущихся в вашу сторону ракет. Не забывайте уверачиваться и стараться как можно быстрее убивать тех, кто пытается наездить на вас в гости. И не падайте лишний раз в пропасть!

Используя первую тактику, я закончил **Q3dm17** со счетом 20:18; для этого мне потребовалось 4 мин. 36 сек. Вторая тактика оказалась эффективнее (20:15), но медленнее (5 мин. 22 сек.).

УРОВЕНЬ Q3dm18 (5 ботов; Fraglimit 20)

Чрезвычайно трудный уровень. После **Q3tourney6** и **Q3tourney3** яставил его на почетное третье место.

Где бы вы ни родились, бегите к ближайшему **RocketLauncher**. Брать оружие следует при помощи **AccelerationPad-ов**, к которым, в свою очередь, надлежит не подниматься по лестницам, а взлетать, используя **BouncePad-ы**.

Взяв **RocketLauncher**, бегите в проход, что ведет к **QuadDamage-y**, и делайте там ваши фраги. Большую часть убийств вам предстоит совершить на полу круглом карнизе (**рис. 20**), вертикальной осью которого является цепочка здоровья, а также в окрестностях желтого **Armor-a** и **RailGun-a**.

Категорическим условием победы на **Q3dm18** является захват и удержание **QuadDamage-a**. Важно не столько присвоить этот предмет, сколько не отдать его противнику. Избегайте лестниц; своеобразно лечитесь, берите по возможности оба вида брони и не ссыпайтесь в пропасть! Однако и этого для победы вам может не хватить.

Данный уровень я закончил со счетом 20:18; для этого мне потребовалось 3 мин. 51 сек.

УРОВЕНЬ Q3dm19 (3 бота; Fraglimit 20)

Один из легчайших уровней игры. Впечатление такое, что ID решил дать вам отдохнуть перед заключительным колышком.

Отреслауншился, немедленно позабытесь о том, чтобы как можно быстрее оказаться внизу, на самой большой платформе. Хватайте по пути какое-нибудь оружие и/или броню, но можете падать и с пустыми руками.

Очнувшись внизу, приступайте, наконец, к собственно игре. Расстреливайте то, что оказывается на вашей платформе (**рис. 20**), из чего угодно (вплоть до автомата), затем лечитесь, опять стреляйте, после чего реслауншиесь, падайте вниз и т.д. Ваша победа неизбежна; главное здесь — не разбрасываться и идти к намеченной цели с упорством. Т.е. настойчиво падать вниз и стрелять только на нижней платформе. Само собой, за **QuadDamage-m** вам летать не стоит.

Уровень **Q3dm19** прост настолько, что позволяет свое издавательское прохождение при помощи ОДНОГО АВТОМАТА. То есть вы можете вообще не брать в руки никакого другого оружия, кроме того, что дается вам при рождении! Падайте вниз и стройте из автомата, пока у вас не кончатся патроны, затем героически погибайте, реслауншиесь, вновь падайте вниз... Полный маразм, как нельзя лучше демонстрирующий отсутствие у **Q3-ботов** даже малейших намеков на интеллект.

Q3dm19 я закончил со счетом 20:15 за 5 мин. 18 сек. Используя только автомат, я победил здесь со счетом 20:17, для чего мне потребовалось 6 мин. 45 сек.

УРОВЕНЬ Q3tourney6 (1 бот; Fraglimit 10)

Наиболее сложный уровень, являющийся одновременно и кульминацией игры, и ее финалом.

Оказавшись на **Q3tourney6** впервые, испытываешь поначалу легкий шок. **Xaero** стреляет до безобразия точно, как с самого большого расстояния, так и в упор. Он попадает в полете, в прыжке и в падении в пропасть. Складывается впечатление, что победить это существо

невозможно в принципе.

Однако метод есть. Не верьте тем, кто утверждает, будто **Xaero** никогда не промахивается. Это полнейшая чушь. И для того, чтобы в этом убедиться, вам будет достаточно всего лишь присесть (см. уровень **Q3tourney3**).

Итак, вы на уровне **Q3tourney6**. Быстро бегите к **RocketLauncher-u** и садитесь на него. Расположенный поблизости **AccelerationPad** защищает вас от обстрела со стороны противоположной платформы, а положение приседа обеспечивает относительную безопасность и с остальных направлений. Теперь поворачивайтесь в сторону **RailGun-a** (он закрыт от вас колоннами) и открывайте огонь из **RocketLauncher-a**. Ракеты следует класть между колонн, стараясь задеть взрывом не видимый вам **RailGun** (**рис. 20**). Время от времени огонь необходимо прекращать и смотреть на небо, не летят ли там кто.

Если **Xaero** отреагировал на вашу платформу, он зачастую идет к **RailGun-u**, после чего пытается выйти к вам как раз между твоих двух колонн, что находятся под вашим непрерывным обстрелом. Если противник рождается на другом конце уровня, он, как правило, сразу же летит к **Bfg10k**, рискуя быть раздавленным ловушкой. Либо он скакает в вашу сторону низким путем, вследствие чего опять-таки попадает под взрывы ваших ракет.

Летящего **Bfg Xaero** следует давить, бегающего по вашей платформе — убивать. Первое действие снимает противнику его фраги, второе добавляет вам ваши. Вот, собственно, и вся тактика.

Для привесенного человека летящий в небесах **Xaero** практически бесполезен. Заметив летуна, быстро смените оружие на **RailGun** или автомат и открывайте огонь по висящей в небе блямбе (**рис. 20**). Не старайтесь непременно раздавить противника ловушкой; если она захлопнется раньше, бот также не поздоровится (он упадет в пропасть).

А вот **Xaero**, бегающий от вас в паре метров, опасен исключительно. Поэтому и убивать его надлежит быстро, стараясь не мазать и класть ракеты точно ему под ноги.

Еще одна опасность связана с тем, что отреагировавшийся на вашей половине бот нередко выходит к вам не со стороны **RailGun-a**, а сбоку. Контролировать данное направление очень сложно, и «боковое» появление **Xaero** практически всегда заканчивается его, а не вашим фрагом.

Игра на **Q3tourney6** протекает, таким образом, очень долго и весьма напряженно. Вы теряете фраги, затем вновь их упорно приобретаете, что же делает и вам противник. Главное здесь — это не отступать от описанной выше схемы. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не прыгайте, не падайте и не летайте! Забудьте об **Armor-ах** и **Bfg**! Оставьте это баловство **Xaero**, если же займетесь делом! Не спешите распауниться, несколько лишних секунд, проведенных по ту сторону бытия, могут помочь вам поймать момент уязвимости противника. Заметьте, что **Xaero** отправился в полет, оперативно рождается, затем приседает, быстро прицеливается и давите врага автоматной очередью по блямбе. Согласен, это подло. Но очень уж эффективно!

Последний уровень игры я закончил со счетом 10:5; на это мне потребовалось аж 19 мин. 01 сек.

Итак, третий **Quake** на **Nightmare** вами пройден. Расслабьтесь и попытайтесь получить удовольствие. Поздравьте себя сами, похвастайтесь друзьям и приступите к ожиданию других более достойных в плане сингла игр.

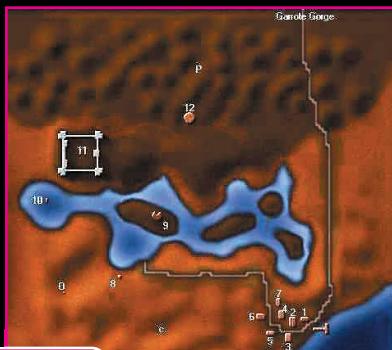
CIT TACTIX



(Окончание. Начало см. в номерах 07 (64) и 08 (65) за 2000 год.)

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

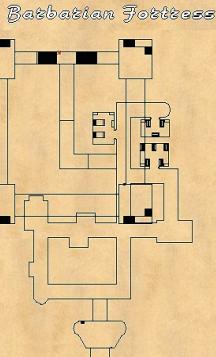
Лев Емельянов

Локация RAVAGE ROAMING**Пояснения к карте**

- 1 — Xevius платит за рога виверн (Wyvern Horns) 1500 золотых
- 2 — Таверна Bull's Eye Inn
- 3 — Полезная информация
- 4 — Полезная информация
- 5 — Квест: привести компоненты для Potion of Pure Accuracy
- 6 — Cagnog покупает Forged Credit Vouchers и продает Ground Wyvern Horn за 7500 золотых
- 7 — Balthazar's Lair
- 8 — Church of Eep
- 9 — Портал на Plane of Water
- 10 — Barbarian Fortress
- 11 — Crypt of Korbu
- 12 — Сундук, содержащий уникальную вещь
- О — Обелиск
- Р — Пьедестал, дающий Mind Resistance

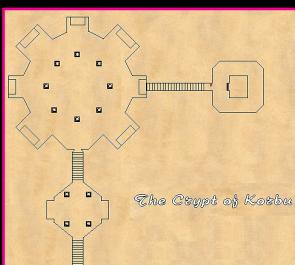
Население: виверны всех цветов и мастей и огры. В южной части — гороны. У самого южного края карты, примерно в середине, находится несколько сундуков с очень приличным барахлом. В юго-восточной части локации находится поселение мирных огров.

Квест: Calvinus просит принести ингредиенты для Potion of Pure Accuracy

BARBARIAN FORTRESS

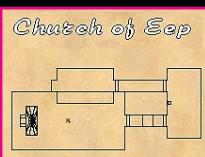
Если вам уже доступен полет, то перебить огров с высоты не составит ни малейшей сложности. Прежде чем лезть вовнутрь, не забудьте обежать стены и обыскать сундуки по угловым башням.

Внутри крепость состоит из четырех площадок, соединенных коридорами. В стене на правой нижней (по карте) площадке находится рычаг. После того как вы его опустите, откроется проход в верхнем горизонтальном (по карте) коридоре. Подный Zog находится в трапециевидной комнате в самой южной части карты. В южной стене этой комнаты — кнопка, открывающая тайник с двумя сундуками, в одном из которых — квестовое драконье яйцо (см. прохождение Garrote Gorge).

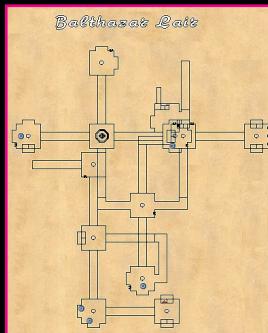
THE CRYPT OF KORBU

Население: ифриты и наги. Ифриты больно бьют огнем, надо все время иметь Fire Resistance. В первой комнате пол заминирован, кастуйте вампиром Levitate. Во второй по счету комнате (круглой, с нышами по периметру) коснитесь предмета, стоящего в восточной нише — откроется потайная дверь. Нужный вам Саркофаг Korbu находится в самой дальней комнате. Предупреждаю: он здоровенный и за-

нимает по ширине все пространство Inventory! Все, теперь можно идти превращать вампиров в Nosferatu (см. прохождение Shadowspire).

CHURCH OF EEP

Население: крысы, крысо-люди, анималисты. В луки, которые закрываются при вашем приближении, надо прыгать (заклинание Jump) с максимально короткой дистанции. В третьем по счету помещении надо нажать кнопку в стене — ящик, стоящий на полу, отбьется от другой стены; после этого надо на него запрыгнуть — откроется дверь. В последнем, самом большом зале на постаменте — сундук, в котором находится квестовой кусок сыра Dunduck (вы еще не забыли? вас просил принести три сорта сыра коллекционер Asael Fromago из Альвара).

BALTHAZAR LAIR

На самом деле это — не подземелье, а город. Только в данный момент логово минотавров затоплено, и в этой связи вам в качестве противников встретится множество тритонов. Зайдя вовнутрь, вы увидите единственный вход в дом.

Квест: Thanyis просит спустить из логова воду, используя двери и вентиляционные шахты в качестве дренажных труб. Прежде всего нужно переключить рычаг A1 — напротив дома Thanyis. Вода, затопливавшая лестницу, уходит, и на лестничной площадке вы находите свиток Notes — Emergency Meeting. В свитке указан порядок, в котором надо активировать рычаги, чтобы осушить логово: A, B, C, E, G, D, J, C, E, F, D, I, C, Lowest («Lowest» в данном случае означает рычаг на самом нижнем уровне, не обозначенный никакой буквой). По мере того, как вы будете переключать рычаги, вода будет уходить из коридоров, и вы получите доступ к новым рычагам. Если вдруг нажали не тот рычаг, то опять нажмите «A» и начинайте сначала. Завершив указанную выше последовательность действий, вы увидите мульти и получите доступ ко всем домам и магазинам поселка минотавров, в том числе и к лидеру Masuly. В благодарность за спасение от наводнения он без разговоров соглашается вступить в альянс!

Tessalar заведует производством минотавров в Minotaur Lords

Квест: Чтобы доказать свою пригодность к этому высокому званию, вы должны достать топор отца лидера минотавров Масулы — Axe of Balthazar — из Dark Dwarf Compound. Топор должен быть при вас (см. прохождение в предыдущем номере), но не все так просто. Для того чтобы быть уверенным, что это именно тот самый топор, Тессалар требует, чтобы вы показали его минотавру по имени Dadeross, живущему в Ravensshore, и получили от него подтверждение подлинности. Здесь есть одна загвоздка. Минотавр Dadeross — это же бывший начальник каравана, выброшенный на острове Dagger Wound! Его бесполезно искать в Ravensshore, он до сих пор сидит в доме лидера лизардменов, так что телепортируйтесь скорее туда. Dadeross без лишних вопросов даст вам свиток, подтверждающий, что ваш топор — тот, что надо. Теперь можно прыгнуть обратно в город минотавров и получить заслуженное повышение в звании.

Услуги:

The Shaman — лечение
Сберкасса Bank of Balthazar
Balthazar Academy — тренировки

Магазин Ayzar's Axes — оружие
Магазин Linked Mail — броня
Магазин Perius' Powders — алхимия

Обучение
(дома учителей отмечены на карте синими кружками):

Barbara Lotts — Master Mind Magic
Shamus Hollyfield — Master Leather
Hollis Stormeye — Master Air Magic
Balan Suretrail — Grand Master Perception
Garlic Senjac — Grand Master Axe

Локация GARROTE GORGE(вновь)

Вы помните, что и люди (Calindril), и драконы (Balion Tearwing) вас просили принести цветок Dragonbane Flower? Я лично нашел два таких растения на берегу реки в точках с координатами (-12496; 19341) и (-9005; 18146).

Теперь вам предстоит решить, кому отнести драконье яйцо и цветок — драконам или охотникам на них. Я лично выбрал драконов — в конце концов они никого не трогали, а рыцари пришли и начали их убивать. Да еще и королевское дитя, еще не родившееся, украли...

После осуществления своего решения вы вновь увидите ролик (его содержание зависит от того, на чью сторону вы встали). Теперь можно телепортироваться в Альвар, там глава Гильдии Bastian Loudrin предложит вам отправиться в Ravensshore и присутствовать на совете созданного вами Альянса.

Локация RAVENSHORE(вновь)

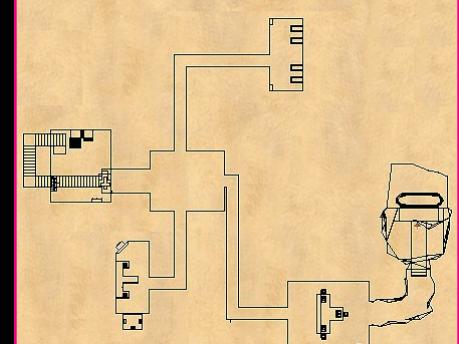
Прибыв в Ravensshore, вы застанете в Гильдии торговцев всех, кого заполучили в Альянс. Глава Гильдии, Elgar Fellmoon, рассказывает совсем удивительные вещи. Оказывается, королевская чета Энрота, Roland & Catherine Ironfist, плыли сюда, чтобы вступить в ваш Альянс, но в море их застало стихийное бедствие. К счастью, царствующие особы остались живы, но пиратский флот блокировал их и непускает в Ravensshore. Речь идет о регнанских пиратах. Разведчики обнаружили пиратскую базу (Pirate Outpost) на одном из островов Dagger Wound. Более того, никто не знает, как эта база снабжается, очевидно, что здесь присутствует какая-то мистика. Ну, мы с вами знаем, что там подводная лодка, которая сможет доставить вас на остров Regna. Соответственно, ваш следующий квест очевиден: уничтожить пиратский флот в регнанском порту. Лич Сандро предупредит вас о каких-то загадочных пиратах-волшебниках. Вперед, на Dagger Wound Island!

Локация DAGGER WOUND ISLAND(вновь)

Pirate Outpost находится на зеленом островке на юге локации, между большим островом, населенным лизардменами, и вулканическим островом с порталом в измерении Земли.

PIRATE OUTPOST

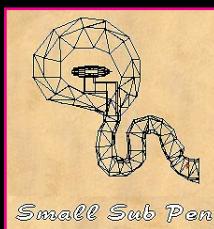
Население: регнанские пираты, маги и лучники. На втором этаже самой первой комнаты вам встретится бригадир пиратов. Опустив рычаги на канторме, можно открыть сундук сле-

Pirate Outpost

ва от нее. Там находится уникальный меч **Terminus** (3d4+14, Armsmaster Skill +7, Air Resistance +30). Спустившись на первый этаж, нажмите белую кнопку на ближайшем к входу слева ящичке — откроется дверь в конце стены. В юго-западной комнате (к ней ведет изломленный под прямым углом коридор) есть белый стол. В нем — кнопка, открывающая тайник с тремя сундуками. Впрочем, ничего особо интересного вы там не найдете — эти шмотки были бы полезны в лишь начале игры. В коридоре, ведущем на юг и затем на восток, вам встретится довольно здоровый тип по имени **Blackwell Cooper**, с трупа которого надо взять квестовой ключ **Pirate Leader's Key**. Этот ключ подходит к скважине в восточной стене следующей комнаты и открывает темный земляной тоннель, ведущий к стоящей в доке подводной лодке (ну, прям остров капитана Немо!). Садимся в субмарину и....

Локация REGNA

Приплываем в док **SMALL SUB PEN**.



Население: регнанские волшебники, лучники, лейтенанты и простые пираты. Просто убиваем всех и выходим на открытый воздух.

На карте два острова — маленький центральный и большой, охватывающий его в виде полумесяца.



Пояснения к карте

- ① — Город на центральном острове (см. ниже карту и пояснения)
- ② — Пристанище
- ③ — Tower
- ④ — Полезная информация
- ⑤ — Pavel продает Dried Sunfish (2000 золотых) и покупает Pirate Amulets
- ⑥ — Полезная информация
- ⑦ — Полезная информация
- ⑧ — Полезная информация
- ⑨ — One-Eye предлагает поискать сокровища пирата
- ⑩ — Полезная информация
- ⑪ — Полезная информация
- ⑫ — Abandoned Pirate Keep
- ⑬ — Пушка, из которой вы уничтожите пиратский флот
- ⑭ — Пиратский флот
- ⑮ — Old Loeb's Cave
- ⑯ — Обелиск
- W1 — Колодец
- W2 — Колодец, дающий +2 Speed

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОСТРОВ

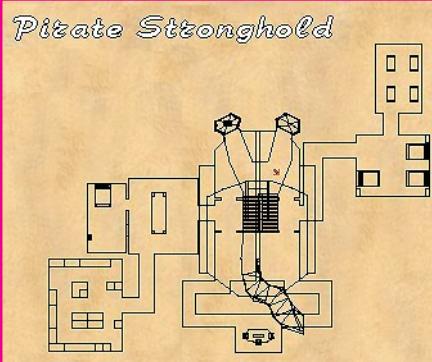


Пояснения к карте

- ① — Small Sub Pen
- ② — Pirate Stronghold
- ③ — Таверна Pirate's Rest. Здесь находится тот самый Dread Pirate Stanley, фальшивый отчет которому нас просил передать глава контрабандистов Arion
- Hunter из Smugglers' Cove (локация **Ravenshore**). Эта таверна — последняя в вашем турнире по Acratome. Выиграв в ней, можно идти к Blueswan в **Ravenshore** и после разговора с ней — взять из сундука за днем золото и крутой меч.

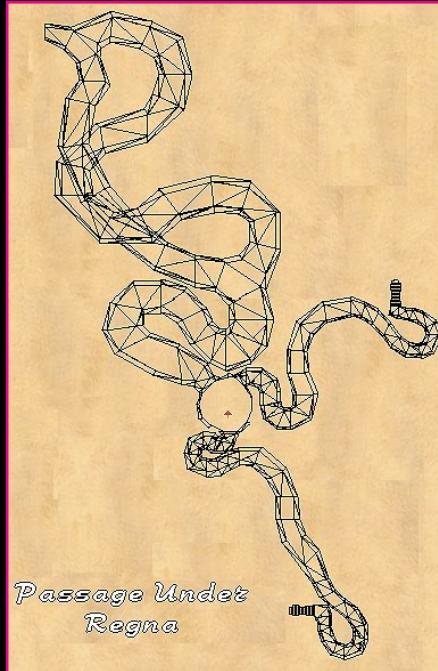
- | | |
|--|---|
| ④ — Miyon Dragontacker — Grand Master Sword | ⑪ — Aldrin Cleareye — Grand Master Light Magic |
| ⑤ — Магазин Poultices and Cures — алхимия | ⑫ — Магазин Karr Battlegear — броня |
| ⑥ — Karla Nurses — Grand Master Dagger | ⑬ — Магазин Custom Cutlass — оружие |
| ⑦ — Магазин Gifts of Regna — магические примочки | ⑭ — Sithicus Shadowrunner — Grand Master Dark Magic |
| ⑧ — Selene Burnkindle — Grand Master Chain | ⑮ — Gareth Lifter — Grand Master Disarm Trap |
| ⑨ — Храм The Blessed Sea — лечение | F — Фонтан |
| ⑩ — Jasper Steelcoil — Grand Master Armsmaster | P — Пьедестал, дающий Air Resistance |

PIRATE STRONGHOLD



Архитектура довольно запутанная. Спустившись по лестнице на самый нижний уровень, вы обнаружите, что одна из стен — замаскированная дверь, ведущая в тоннель, через который можно покинуть крепость и попасть в подземный ход — **Passage Under Regna** (см. далее). В восточном и в западном концах подземелья вы встретите несколько мирно настроенных солдат удачи и наемников —смотрите, не перебейте их вместе с пиратами!

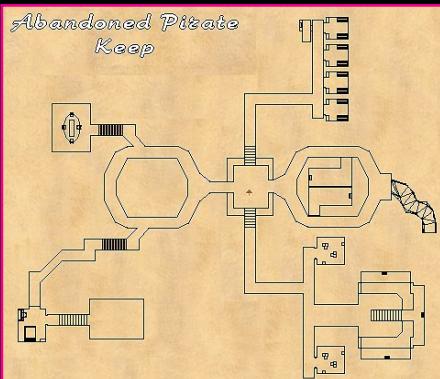
PASSAGE UNDER REGNA



Население: пираты, волшебники, арбалетчики, огры. Длинные изгибающиеся коридоры этого подземелья выведут вас к двум сторожевым башням, находящимся на концах острова-полумесяца (между прочим, на вторых этажах этих башен — сундуки с подарками!). На северо-западе находится выход в **Abandoned Pirate Keep** (см. далее).

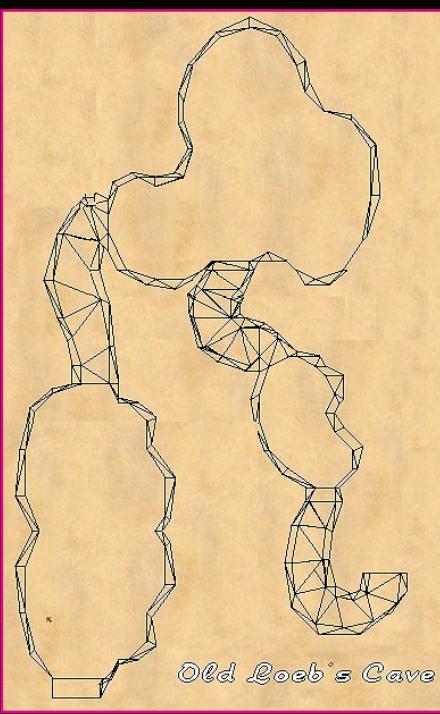
ABANDONED PIRATE KEEP

Население: все те же. Куча замаскированных тайников и дверей (см. карту). Не пропустите дверь по левой руке в конце северного коридора. Из этого подземелья имеется несколько выходов. На втором ярусе большой комнаты в юго-восточной части карты вы найдете квестовое пушечное ядро. Описание на свитке, лежащем в том же сундуке, рассказывает, что это ядро в одиночку способно утопить целый флот. Смекаете, к чему бы это? Ведь наша цель — уничтож-



жить пиратскую флотилию. Пушка находится тут же, рядом с **Abandoned Pirate Keep** — в северо-западной части внешнего острова. Справа у пушки площадка и белая кнопка. Нажимаем — и пиратскому флоту кранты.

OLD LOEB'S CAVE



Очередное драконье логово. Причем драконов тут ДЕЙСТВИТЕЛЬНО много. Соответственно, вы с них собираете кучу полезных предметов. В дальней пещере живет дракон **Duroth the Eternal**, который может присоединиться к партии не ниже определенного уровня.

ЗАГАДКА ОБЕЛИСКОВ

Теперь, когда вы обошли все 9 локаций и списали тексты со всех обелисков, можно попробовать сложить из них фразу:

The Unicorn King holds old Thom's key.

Among his subjects appears while the sun shines on Midsummer Day.

В чем здесь смысл? Давайте разбираться. «Король-Единорог владеет ключом старого Торна. Появляется среди своих подданных, когда встает солнце на Иванов День.»

Торн (**Thorn**) — это тот самый легендарный древний император, сокровища которого запечатаны в **Vault of Time** (локация **Ravenshore**). Иванов День — это 24 июня. Но разгадать загадку — это полдела. Ведь локация **Murmurwoods**, где гуляют единороги, полна враждебных существ. Я лично применял радиальное средство — **Armageddon**. В моей партии было два лица, каждый из этих ребят может кастовать вышеупомянутое заклинание три раза в день. Соответственно, я всегда поставил в укромном уголке **Lloyd's Beacon**, примерно в 6 утра прибыл на место и забахахал 6 Армагеддонов подряд. Этого не пережил никто: локация стала девственна пуста (хотя почему-то все, кто живет в домах, остались целы и невредимы). В 9 часов утра приблизительно в центре локации появился **Unicorn King**, которого тоже пришлоось убить. Жаль, а что делать? Забрав у него ключ, я направился прямиком в **Ravenshore** и открыл Купол Времени. Вот что там оказалось: Кинжал **Foulfang** (2d3+10, Vampiric, 10 points of Poison damage).

age, Vampire); палица Scepter of Kings (2d4+14, Personality +40, Regenerate Hit Points), топор Elderaxe (4d2+12, Swift, 6-12 points of Cold damage, Minotaur) плюс еще немного золота и несколько кусков лучшей руды *Stal-laced ore*. В принципе — ничего особенного, в Кристалле Эскатона вы найдете во много раз больше дорогих предметов, оружия и доспехов. Вот, собственно, и все о древнем кладе. Продолжим прохождение.

Локация RAVENSHORE (вновь)

Покончив с пиратским флотом, мы вновь возвращаемся в **Merchant House of Alvar**. Как оказалось, не далее как вчера в город прибыли Катерина и Роланд Айронфисты, а с ними — маг *Xanthor*. В настоящий момент этот волшебник изучает Кристалл, воздвигнутый в центре города, и найти его можно в *Hostel'e* недалеко от кристалла. Квест: пойти и пообщаться с *Xanthor'om*. Идем.

Xanthor вам расскажет, что Кристалл, стоящий в **Ravenshore**, служит двум целям. Во-первых, если срочно не предпринять мер, он уничтожит мир. Во-вторых, он является порталом в иное измерение — **Plane Between Planes**, где Разрушитель скорее всего и обитает. Чтобы предотвратить грядущую катастрофу, необходимо проникнуть в Кристалл и убедить/заставить Разрушителя отказаться от своих планов.

Квест: для того чтобы изготовить ключ, который откроет Кристалл, нужны специальные компоненты — очищенные силы стихий. В каждом из четырех элементных измерений есть свой кристалл — **Elemental Heart**. Эти кристаллы надо раздобыть и принести Ксантору.

Локация PLANE OF WATER

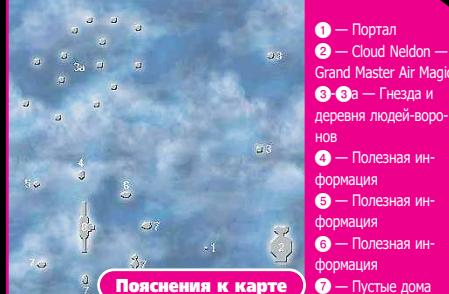


Пояснения к карте

- 1 — Портал
- 2 — Полезная информация
- 3 — Пустые дома
- 4 — Black Current — Grand
- 5 — Полезная информация
- 6 — Пустые дома

Вход в это измерение находится посреди реки в локации **Ravage Roaming**. Население: водяные элементали, тритоны, черепахи. При наличии достаточно мощного **Water Resistance** — ничего сложного. Для эстетов — можно уворачиваться от атак элементалей, манипулируя высотой (вернее, глубиной!). Квестовой кристалл **Heart of Water** находится в северо-восточном углу карты, он лежит в «корзине» в центре странной конструкции, напоминающей гигантскую морскую звезду.

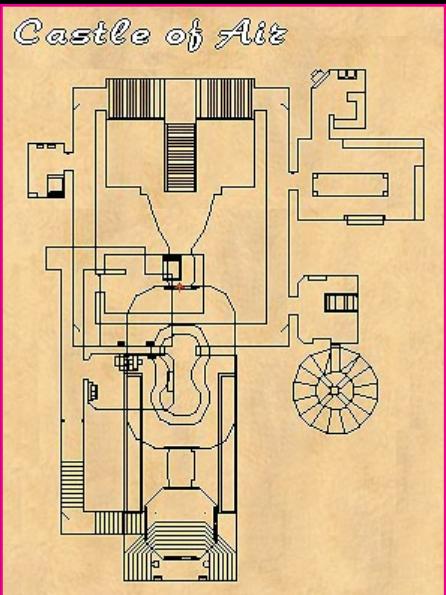
Локация PLANE OF AIR



Пояснения к карте

- 1 — Портал
- 2 — Cloud Neldon — Grand Master Air Magic
- 3 — Гнезда и деревни люди-воронов
- 4 — Полезная информация
- 5 — Полезная информация
- 6 — Полезная информация
- 7 — Пустые дома
- 8 — Castle of Air

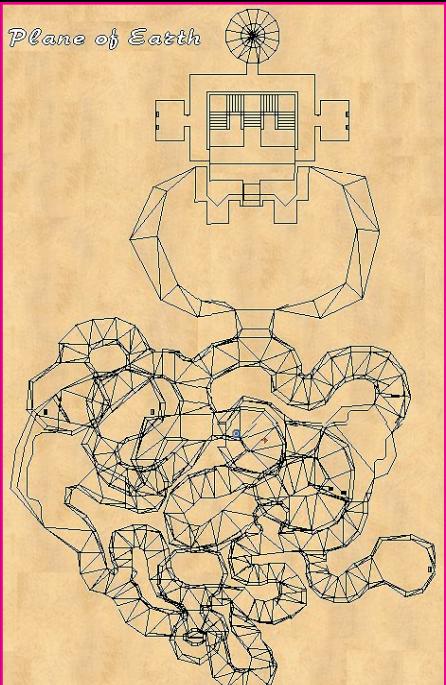
Вход находится в середине северного края локации **Murmurwoods**. Население: элементали воздуха, орлы, крылатые люди-вороны. В поисках кристалла **Heart of Air** вас интересует замок **Castle of Air**.



Население: элементали воздуха. В замке куча тайных дверей, сливящихся со стенами. Нужный вам квестовой камешек находится в круглой комнате в восточной части замка, в которую ведет потайная дверь (см. карту). В сундуках замка много дорогих и редких вещей, в частности в первый же комнате в подвале (туда ведет коридор, отходящий направо сразу от входа в замок) я нашел копье *Wym Splitter* (1d9+14, Endurance +20, Dragon Slaying, Swift).

Локация PLANE OF EARTH

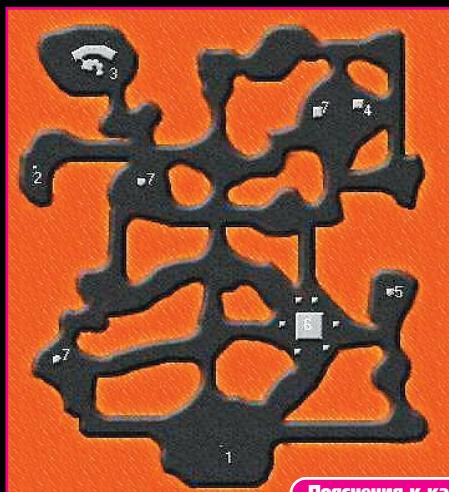
Портал находится в юго-восточной части локации **Dagger Wound Island**. Население: живые бульжники, элементали земли, летающие электрические уроды (я очень извиняюсь, но другого слова для них не подобрать!). В большом овальном зале в северной части лабиринта находится лифт, который опустит вас вниз, где, перебив элементалей и поднявшись на второй ярус, вы найдете зеленый кристалл — **Heart of Earth**. Он лежит в круглой самой северной комнате. Вообщ



ще говоря, лабиринт довольно запутанный, и по карте ориентироваться сложно. Тем не менее, обратите внимание: на карте маленькими квадратами отмечены сундуки. Дом учителя по имени *Griven* (Grand Master Earth Magic) отмечен синим кружком, он находится на самом нижнем ярусе подземелья (то есть чтобы его найти, надо спускаться все ниже и ниже).

Локация PLANE OF FIRE

Портал находится в середине огненного озера (локация

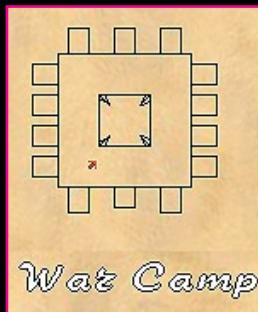


Пояснения к карте

- 1 — Портал
- 2 — Burn — Grand Master Fire Magic
- 3 — Полезная информация
- 4 — Полезная информация
- 5 — Полезная информация
- 6 — War Camp
- 7 — Пустые дома

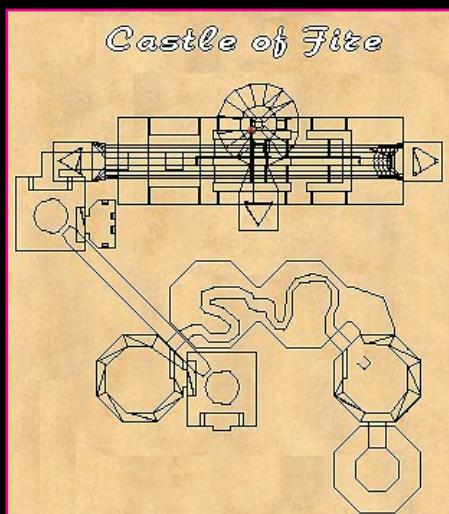
Ironsand Desert). Население: огненные элементали, ифриты, огненные ящеры.

WAR CAMP



Население: фениксы, ифриты, гоги. По мере того как вы двигаетесь по комнате, на вас наезжают все новые и новые враги. Вы находитесь в квадратном зале, во всех стенах которого есть по несколько ниш. В средней нише северной стены находится телепорт на второй ярус. Там расположена куча подарков, среди которых должно оказаться по меньшей мере две уникальных вещицы.

CASTLE OF FIRE



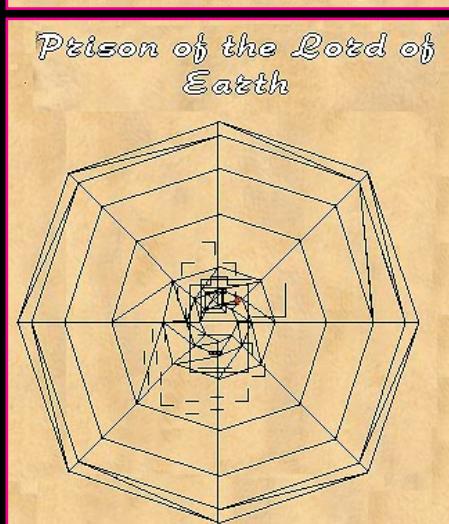
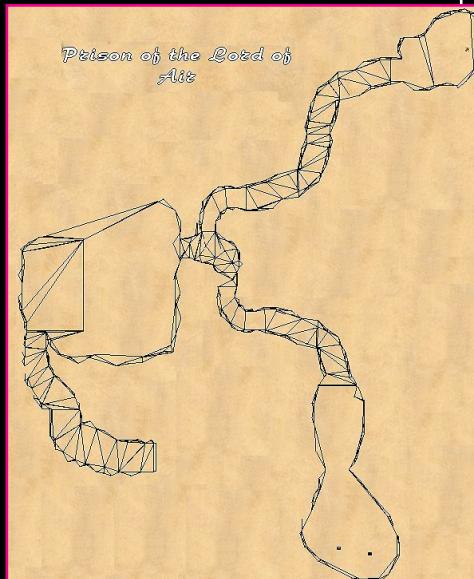
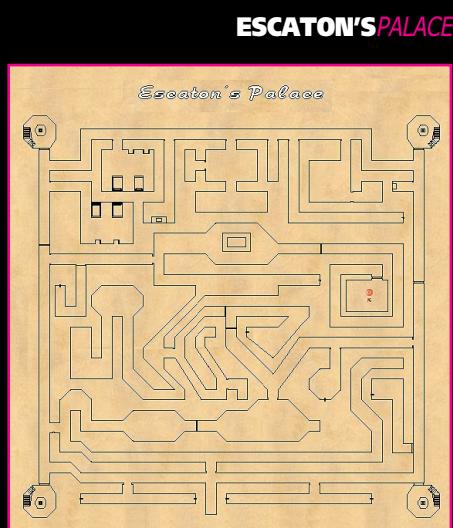
Население — огненные элементали. Нужное нам Сердце Огня находится здесь. **Dungeon** довольно противный по своей архитектуре: все время приходится прыгать через лаву, драться на узких мостках и т.д. Впрочем, если в партии есть прокачанный вампир, эта проблема снимается: с заклинанием **Levitate** лава вам не страшна. В восточной восьмигранной комнате из лавы поднимается колонна (на карте — как перевернутая буква П), на которую можно запрыгнуть с идущей вдоль стены тропы. Это — кнопка. Когда вы прыгнете на нее, она опустится. Теперь возвращайтесь к входу в Замок и запрыгивайте на круглую площадку в самой первой комнате — она поднимется, и вы попадете в длинный коридор. В конце его — еще одна площадка, которая опустится и доставит вас в комнату, по соседству с которой будет четыре сундука. В каждом из них я нашел по уникальному предмету! Затем проходим еще по коридору и попадаем в зал с двумя эстакадами, на противоположном конце которого льется лавовый водопад. Аккуратно проходим по эстакадам к водопаду.

ду (трижды придется прыгать, используя заклинание Jump) и нажимаем кнопку на вертикальном штыре. Теперь спрыгиваем вниз и проходим прямо через водопад! Встаем на каменный треугольник и... оказываемся в огненном тоннеле. Проходим через тоннель, опять встаем на треугольник и телепортируемся уже непосредственно к кристаллу.

Локация RAVENSHORE (вновь)

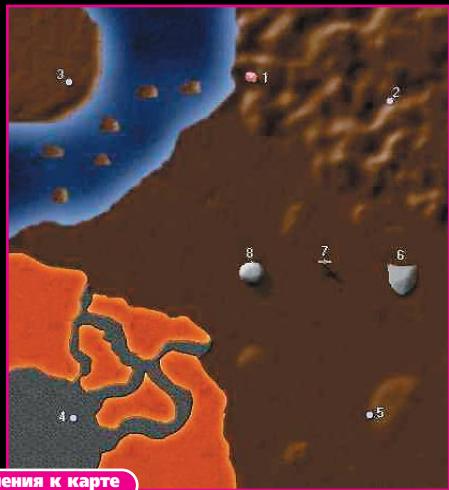
Используя принесенные вами четыре кристалла, **Xanthor** из-
готовит ключ, который откроет Кристалл, воздвигнутый Эс-
катоном в центре **Ravensshore** — вы отправляетесь в **Plane
Between Planes**.

ESCATON'S CRYSTAL



щем порядке: **1, 3, 2, 1, 2, 3, 1, 3, 1**. После этого между двумя столбами в центре комнаты откроется портал, который перенесет вас в **Plane Between Planes**.

Локация PLANE BETWEEN PLANES



Пояснения к карте

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| ① — Escaton's Crystal | ⑤ — Prison of the Earth Lord |
| ② — Prison of the Air Lord | ⑥ — Щит Гиганта |
| ③ — Prison of the Fire Lord | ⑦ — Меч Гиганта |
| ④ — Prison of the Water Lord | ⑧ — Escaton's Palace |

Население: эфирные лорды, рыцари и чемпионы, многоглазые чудища с соответствующими именами — Ужас, Страх, Террор, Ночная Кошмар, а также напоминающие Бегемотов из *Heroes* 3 стражи измерений. По четырем углам этой локации находятся темницы Лордов измерений воды, воздуха, огня и земли. Впрочем, пока вам туда не проникнуть, сначала надо раздобыть ключи. В центре локации, внутри черепа 120-метрового гиганта находится Дворец Эскатаона.

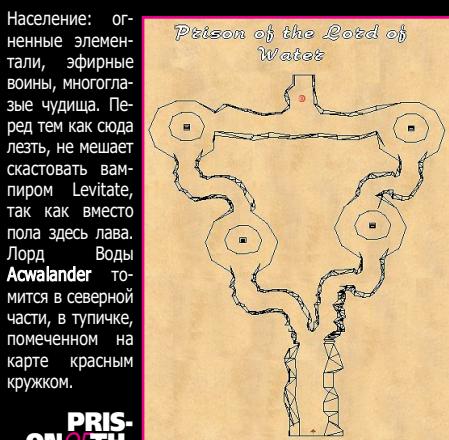
Население: те же, что и снаружи. По планировке этот дворец — настоящий лабиринт. Посоветовать можно только одно — ходите везде и везде опускайте вниз рубильники. Ваша задача: нажать кнопки во всех четырех круглых комнатах по углам карты. После этого вы сможете попасть в тронный зал (отмечен на карте красным кружком). С Эскатоном можно и нужно побеседовать. Вы узнаете, что в трех мирах его считают богом, но что и у него есть могущественные повелители. Оказывается, Джэдем должен быть уничтожен, потому что его жители не смогли победить Демонов-Криган (главные злодеи **M&M 6**). Сам же Эскатон — искусственное создание, уничтожающее миры, зараженные Криганами. Да, он может предотвратить взрыв, в котором погибнет Джэдем, когда силы стихий сольются у кристалла **Conflux**. Он даже в курсе, что инопланетян на планете больше нет. Однако, как лояльный слуга своих гостей, он должен довести дело до конца (ему дали задание уничтожить этот мир, когда Криганы еще были на нем). При этом он не может поделиться с вами своим знанием, как спасти Джэдем: он — хранитель знаний, а не учитель! В конце концов, Эскатон предлагает задать вам три загадки. Возможно, отвечая на них, вы догадаетесь, что нужно сделать, чтобы предотвратить катастрофу... Ответ на первую — **Prison**, на вторую — **Inside**, на третью — **Egg**. После этого он даст вам безделушку — ключи от тюрем, где содержатся Лорды стихий. Смысл загадок в том, что их формы имеют яйцеобразную форму, а узники содержатся внутри. Идем спасать Лордов.

PRISON OF THE LORD OF AIR

Население: кристаллические охранники, элементали земли, эфирные воины. Темница Лорда Воздуха по имени Shalwend находится в северо-восточном конце подземелья.

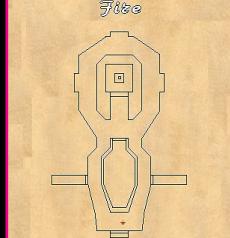
PRISON OF THE LORD OF EARTH

Население: воздушные элементали. Придется прыгать вверх по висящим в воздухе ступенькам. Дело долгое и противное. Советую сохраняться после каждого удачного скакчка. Что же касается техники, то я лично почти не использовал заклинание **Jump**, а прыгал в основном клавишей **X** с зажатым шифтом. Потом такого как вы запрыгните на большую платформу, сверху опустится другая, на которой находится вход в камеру Лорда Земли **Graikor the Cruel**.



PRIS- ON OF THE LORD OF

Prison of the Lord of



Возвращайтесь в **Ravensshore**

Население: кристаллические драконы, водяные элементали, эфирные воины. Пылающий Лорд Огня **Ryannaste** находится на южном конце темницы. После освобождения пленник заверит вас, что, объединившись с остальными Лордами, он предотвратит катастрофу, и попросит побыстрее удалиться из этого измерения, так как здесь скоро будет очень неуютно. Смотрите финальный ролик.

КОДЫ PC
Messiah

В процессе игры нажмите **ESC**, затем наберите код (без пауз, не слишком быстро, но и не слишком медленно):

Ucantkillme God Mode (Только для Боба, но не для человека, в которого он вселился)
Fleshblood — Отключение God Mode
Braindead — Отключение AI
Einstein — Включение AI
Icantsee — Отключает «зрение» управляемых компьютером персонажей
Icansee — Управляемые компьютером персонажи вновь видят вас и друг друга
Freezecam — Игра «замораживается»
Thawcam — Игра возвращается в нормальный режим (после freezecam)
Toohardmode — Закончить игру
Onpolycount — Выдает информацию о количестве полигонов (polycount)
Offpolycount — Отключает режим polycount
gamespot, illbeback — Появляются боеприпасы
softwarebuys, getsome — Появляются гранаты
voodoextreme — Появляется Bazooka
weldme — Появляется Welding Torch
buzzzz — Появляется Buzzsaw
boomstick — Появляется Pumpgun
rapiddfire — Появляется Machinegun
slicencide — Появляется Maimer
lightmeup — Появляется Flamethrower
cooloff — Появляется Pak Gun
bigbang — Появляется Bazooka
coolfx — Появляется Maser
stickaround — Появляется Harpoon Gun
loop — Появляется Light Cop
mcop — Появляется Medium Cop
hcop — Появляется Heavy Cop
rcop — Появляется Riot Cop
guncmdr — Появляется Gun Commander
incharge — Появляется Domina
mynightmare — Появляется Armored Behemoth
cantseemyface — Появляется Welder
workinman — Появляется Worker
egghead — Появляется Scientist
glowstick — Появляется Radiation Worker
heycod — Появляется Medic
smellyguy — Появляется Chot 1
nohygiene — Появляется Chot 2
idontdance — Появляется Chot 3
scumbucket — Появляется Chot 4
chotding — Появляется Chot Dwarf
smellysteroids — Появляется Chot Behemoth
fungirl — Появляется Fungirl
workit — Появляется Prost 1
mandream — Появляется Prost 2
specialguy — Появляется Hung
averagejoe — Появляется Male Dweller 1
averagejack — Появляется Male Dweller 2
averagejohn — Появляется Male Dweller 3
janeplain — Появляется Female Dweller 1
jillplain — Появляется Female Dweller 2
femfatale — Появляется Subgirl 1
nastyone — Появляется Subgirl 2
varmint — Появляется крыса
bestfriend — Появляется Barman
bringmeadrink — Появляется Waitress
bustamove — Появляется Dancer 1
cutarug — Появляется Dancer 2
mixalot — Появляется DJ
tophat — Появляется Pimp Daddy
onsteroids — Появляется Behemoth

addedfirepower — Появляется Offensive Bot

keermetcompany — Появляется Companion Bot
letmein — Появляется Bouncer

Star Wars: Force Commander

Бесконечные командные очки:

В меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheGalaxyIsYours**». Вместо того, чтобы кликнуть на имени один раз, кликните дважды и нажмите на синюю стрелку. Теперь в процессе игры просто нажмите клавишу **M**, чтобы получить 500 очков. Можете нажимать, сколько хотите, никаких ограничений нет.

Доступ ко всем миссиям:

В меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheWorldIsYours**». Вместо того, чтобы кликнуть на имени один раз, кликните дважды и нажмите на синюю стрелку.

Чтобы активизировать другие коды, в меню выбора игрока в качестве имени игрока введите «**TheGalaxyIsYours**». После этого станут доступны следующие коды:

SHIFT + M — получить 500 очков и любой юнит
CTRL + W — выиграть миссию
CTRL + E — показать активные юниты на карте
CTRL + SHIFT + S — показать все юниты на карте
CTRL + F — убрать fog of war

КОДЫ PS

HotWheels: Turbo Racing

Бесконечные turbo:

Нажмите **R2, L1, □, ▲, R1, L2, L1, R2** на экране главного меню. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода.

Маленькие машины:

Нажмите **□, R2, L2, ▲(2), L2, R2, □** на экране главного меню.

Большие колеса:

Нажмите **□, ▲, □, ▲, R1(2), L2(2)** на экране главного меню.

Автомобиль TowJam:

Нажмите **□, ▲, L1, R1, L2, R2, □, ▲** на экране главного меню.

Без текстур:

Нажмите **L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2** на экране главного меню.

<Dude> звуки:

Нажмите **R2, R1, L2, R2, □, ▲, L1, R1** на экране главного меню.

Knockout Kings 2000

Маленькие боксеры:

Войдите в экран опций и посмотрите «**Cyber Athlete**» video клип. Теперь войдите в режим career и введите **MINIME** в качестве имени, чтобы играть лилипутами. Вернуться в нормальный режим вам поможет код **RESETPASS**.

Пульсирующие головы:

Введите **THROB** в качестве имени на экране создания боксера.

Lego Racers

Cheat режим:

Выберите «**Build**» на экране главного меню. Далее выберите «**New Racer**», теперь введите одно из ниже приведенных имен на экране «**Make License**». После ввода последней буквы имени нажмите **▼**. После ввода кода войдите в экран «**Build Car**» и выберите любую машину. Код будет работать пока ваш гонщик имеет это имя.

Нет шасси и кубиков — **NCHSS**.
 Нет колес — **NWHLs**.

Нет гонщиков — **NDRVR**.

Turbo режим — **FSTFRWRD**.

Сохранять скорость, если вас выкинет с трассы — **NSLWJ**.

Rocket car — **FLYSKYHIGH**.

Зеркальная трасса Rocket Racer Run — **LNFRRRM**.

Shooter power-ups — **PGLLRD**.

Mine power-ups — **PGLLYL**.

Turbo power-ups — **PGLGRN**.

Grapple power-ups — **RPCRNLY**.

Все Power-ups — **MXP MX**.

Отключить коды — **NMRCHTS**.

Turbo старт:

Зажмите **×** перед стартом. Когда начнется предстартовый отсчет нажмите на **×** вместе со счетчиком (зажмите **×** в конце операции).

Toy Story 2

Debug режим:

На экране заставки нажмите **×**, **○**, **□**.

Доступ к Multiplayer персонажам.

Получите все **pizza** жетоны и вернитесь на 1-ый уровень, чтобы поговорить со всеми персонажами и сделать их доступными.

Не перезапускайте **multiplayer** игру!

Killer Loop**H&K Class 2**:

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ▲, □, ▲, ▼, ▲, □, ▲**.

H&K Class 4:

На экране главного меню зажмите **Start** и

нажмите **▼, ▶, ▲, ▹, ▲, ▶, ▲, ▹**.

Pulse Class 2:

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▲, ▲, ▲, ▼, ▲, ▲, ▲**.

Pulse Class 3:

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ▲, ▲, ▼, ▲, ▲, ▲**.

Pulse Class 4:

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ▲, ▲, ▼, ▲, ▲, ▲**.

Reac Class 1:

На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ▲, ▲, ▼, ▲, ▲, ▲**.

NHL 2000

Смех над противником:

После того как вы забиваете гол, нажмите **▲**, чтобы посмеяться над командой противника.

Команда EA Sports:

Выберите режим **exhibition**, затем быстро нажмите **L2 + R2** во время игры.

Номер 99:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Wayne Gretzky**. Ему автоматически будет присвоен номер 99.

Супер игроки:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Joe Sakic**. Ответьте «**Yes**» на запрос использовать его рейтинг. Вернитесь к предыдущему экрану и измените имя игрока на любое по вашему выбору, но не трогайте никаких других установок.

Супер голкипер:

Войдите в экран создания игрока и введите имя **Patrick Roy**. Ответьте «**Yes**» на запрос использовать его рейтинг, теперь установите следующие характеристики, чтобы сделать его общий рейтинг около 97:

Speed: 99

Poke Check: 99

Puck Cover: 99

5 Hole: 99

Def. Awareness: 99

Off. Awareness: 99

Speed: 99

Recovery: 99

Agility: 99

Glove Left: 99

Glove Right: 99

Stick Right: 65

Stick Left: 99

Aggressiveness: 99

Endurance: 99

Intensity: 40

В этот раз “Обратную Связь” было решено посвятить... Не знаю, чему было решено ее посвятить и зачем вообще это делать каждый номер... Наверное, чтобы не было скучно. Однако скучно не будет и на этот раз, это я обещаю. Как обычно, приходит критика, приходят и, напротив, хвалебные оды. Как обычно, я, по крайней мере частично, не могу согласиться с авторами ни тех, ни других. При этом, боюсь, мне придется говорить то, что я уже успел когда-то сказать, и задавать вопросы, которые я уже когда-то задавал. Не знаю, много ли можно добиться повторением, но... будем стараться.

Добрый морнинг, мой любимый GameLand!!! Читаю тебя регулярно, и это не удивительно — ведь СИ — это наикрупнейший из кульных журналов, а все остальное — ОТСТОЙ!!! Но все-таки ближе к телу (сначала критика):

- 1) По поводу бесконечных споров про сроки выхода, тут я придерживаюсь мнения, что лучше пусть журнал выходит 1 раз в месяц, но толстенький.
- 2) Второго вопроса пока нету.
- 3) Постер или сделайте нормально, как раньше, или вообще уберите, потому что это уродство, а если и делаете его на скрепках, то хоть картинки нормальные сделайте, а то мои обои 1890 года и то лучше смотрятся на стене.

4) Второй вопрос читать необязательно.

5) Вот что еще хотел бы сказать: хочу посоветовать вашему “гениальному” В. Назарову, чтобы он побольше времени уделял играм и поменьше — своему маразму, а то когда читаешь его описание сюжета игры, то понимаешь только, что сам Назаров повернут на пиве. А из сюжета — ничего.

6) А все остальное хорошо. Вот, кстати, самый большой мой вопрос:
Вот сейчас на рынке компьютерных игр замечательно уживаются и писишиники, и приставлялки, и споры, кто рульнее, нет конца (не в том смысле, в котором вы подумали). Но не кажется ли вам, что приставки постепенно превращаются в компы? Сначала — всякие приставки для первой PS, позволяющие лепить свои аркады, потом выход в Интернет. Что дальше? Собственные мониторы? Хотя это и не обязательно — дед Spectrum прекрасно жил с телеком и являлся компом. Все, по-моему, идет к полному слиянию рынка пр. и пс. А как Вы думаете, товарищ Эстрин?

With best regards, IL

Сразу перейду к комментариям:

1. Я уже неоднократно задавал один и тот же вопрос всем тем, кто считает, что “Стране Игр” нужно выходить раз в месяц. Почему-то ответили на него немногие... В основном те, кто целиком поддерживает высокую периодичность издания. Итак: готовы ли вы смириться с тем, что половину информации вы будете получать ровно на две недели позже? Устроит ли вас то, что вместо двух демо-дисков вы будете в итоге получать только один? Наконец, если для вас так важен просто “толстенький” журнал, то вы можете просто сложить два номера.
2. IL, будь ты понимательнее, то ты наверняка заметил бы, что в твоем письме есть только один вопрос. Насколько я понимаю, только шестой...
3. В настоящий момент мы вплотную подошли к решению животрепещущей проблемы. Господа, осталось терпеть совсем немного.
4. А я настоятельно прошу еще раз перечитать мой комментарий под номером 2.
5. Ну-ну, не все так плохо. Год назад, помнится, в каждом письме нас просили “увеличить количество юмора в статьях”. Теперь этих писем стало значительно меньше...
6. Отчасти, конечно, можно согласиться. В принципе, в приставках всегда было нечто общее с компьютерами. Однако, могу гарантировать, что до полного единения пока далеко. Я, например,

magazine@gameland.ru



его вообще не представляю. Есть, конечно, вероятность того, что Microsoft со своим X-Box сделает не просто игровую приставку, а некую “новую платформу” или “другой компьютер”. Но пока оснований так думать маловато. На вопрос, на самом деле, можно очень просто ответить. Просто попробуйте расшифровать термин “игровая приставка” и “компьютер”. Какой смысл в их “единении”?

Здравствуйте, уважаемая редакция “Страны Игр”. Давно собирался написать вам письмо, но руки не доходили. В первую очередь хочу поблагодарить вас за ваш замечательный журнал. Раньше я читал другие российские игровые издания, но, однажды купив “Страну Игр”, читал ее уже шесть месяцев. Особая благодарность вам за то, что ваш журнал выходит два раза в месяц, а также очень оперативно. Другие журналы прочитавши за три дня (максимум, за неделю), а потом снова ждать целый месяц (если без задержек). А нам постоянно хочется чего-то нового. Еще одна несомненно хорошая отличительная черта вашего журнала от других, это отношение вас — авторов — к читателям. Это видно везде: в новостях, обзорах, ответах на письма — ваше уважение к нам. Нигде нет того, чтобы в ответ на критику вы писали насмешку или уходили от ответа. Авторы других игровых изданий совсем забыли, что мы для них все-таки незнакомые люди, а не друзья, которые готовы терпеть фамильярное отношение. На письма они отвечают также по-идиотски и неуважительно. Хорошо, что вы мало пишите про этот проклятый Quake, по-моему

многих уже от него тошнит. Особая благодарность Дмитрию Эстрину и Вячеславу Назарову за их интересные статьи. Почему вы ничего не пишите о Jagged Alliance: Unfinished Business? Я прочитал, что дата выхода этой игры в феврале, а сейчас уже скоро весна закончится. Вы не подскажете, где ее можно купить? Спасибо вам (хотя уже поздно) за спецвыпуск о Jagged Alliance 2. Всего вам самого лучшего.

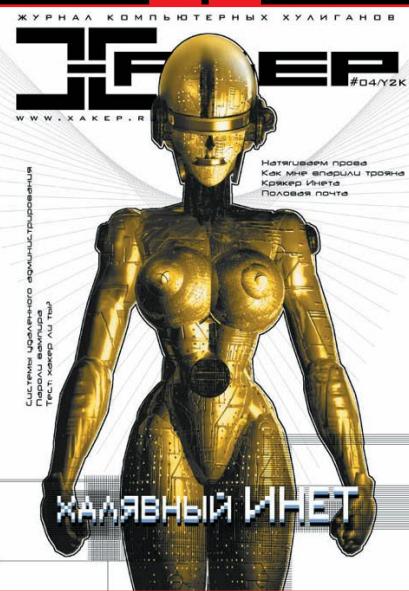
Бондарев Кирилл, Москва.

Здравствуйте, Кирилл... Спасибо за теплые слова, но с некоторыми из них позволю себе не согласиться. Начнем с того, что мы все-таки считаем читателей “Страны Игр” друзьями, с которыми мы, так сказать, заочно знакомы. Что не мешает нам, относиться к ним с уважением. Не буду комментировать эмоциональную оценку Quake, однако отмечу, что мы вообще любой игре стараемся уделить достаточное внимание. О Jagged Alliance: Unfinished Business мы не писали, поскольку возможности отмечать статьями каждый выход каждого add-on'a мы просто не имеем. Кому-то это может показаться несправедливым, однако уверен, что со мной согласится подавляющее большинство читателей.

Хочу обратить ваше особое внимание на следующее письмо. Особенно интересна его форма:

то был еще один пасмурный весенний день... В трякире под кодовым названием “ОС” все было, как всегда, без начала и конца. Все те же лица, все те же разговоры... Но тут привычную карти-





Пишем скрипт для IRC Натягиваем прова Netbuster — поимей кулхацкера!



X magazine, nashin edition (как мы прикололись над PC Magazine)



Почтовые трояны
Куча телефонов с халявным Инетом
Лазерофон
Прозвонкина
Пароли The Bat!
Самый реальный крякер Инета
Приколы от БиЛайн
Тест: Хакер ли ты?
Вирусы: Рождение дьявола



Бордель космического масштаба



ну нарушил он... Это был парень в черном пальто с высоко поднятым воротом и в шляпе. Он вошел в трактир спокойной и уверенной походкой, снял пальто, повесил шляпу и проговорил:

— ВСЕМ!!! Если я не ошибаюсь, это "Обратная Связь"?

Бармен оглядел парня с некоторым интересом и ответил:

— Взаимно... Совершенно верно, это "обратная связь". А что Вы хотели?

Бармена звали Дмитрий Эстин, парень увидел его имя на карточке, прикрепленной к карману.

— Вы, я полагаю — бармен? Тогда Вы сможете мне помочь... Я у Вас был в апреле 2000...

— Да, да, да, да помню, помню, — протараторил бармен, — так что Вы хотели?

— Да я по поводу выражений в Вашем журнале "СИ"... ала "там Вам не тут".

— С удовольствием выслушаю Вас, нам интересна критика наших читателей...

— Да, да... Так вот, выраженья, кстати, в номере 64 их на удивление мало, всего одно, но зато есть очепятки и не мало:

Выражение (единственное) стр. 028 первая часть статьи: "Слава Богу, из машины или Deus ex machina, как его называли древнегреческие игроки, но многие разработчики придерживаются мнения, во многом схожего с моим." Это изречение было написано господином Назаровым. Может, я чего-то не понял или можно отговориться, мол, "а Вы с самого начала читайте!" Ни фига! Я прочитал трижды эту фразу и те, которые до и после нее, не понял! Так что, если не верите мне, прочтите сами, страницу я указал...

А теперь очепятки:

очепятка №1 стр. 031 конец статьи, подзаголовок "Команда Молодости Нашей", читать сначала этого абзаца. Итак, вот она, встречайтесь! "...больших надежды..."

№2 стр. 057, подзаголовок "Трое в конечном объеме", 2-ой абзац: "Честно слово..." ну, на эту очепятку можно сделать скидку, хотя будет несколько несерьезно, то есть в разговорном стиле, но все же сказать так можно...

№3 там же стр. 057 в резюме, то есть там, где стоит оценка. Так вот есть вопрос: почему вы пишите про "Затерянный мир", а оценку ставите "Crazy Tax", так ведь можно и смутить читателя... №4 стр. 62 резюме. ТОВАРИЩИ, А ГДЕ ЖЕ ОЦЕНКА СЕГО ТВОРЧЕСТВА, то бишь "Tiberian Sun: FIRESTORM"? Можно, конечно, самому сосчитать путем несложных математических операций, но давайте будем сохранять традиции!

Честно сказать, я не хотел так сильно вас ругать, но Вы, Дмитрий, вынудили меня... Так что не обессудьте.

Настоящее имя бармена не называлось во избежание притязаний с его стороны. Все остальные имена не вымышлены, а вполне реальны.

Если я Вас, дорогой Дмитрий еще не утомил, то выслушайте еще кое-что, но не про журнал, с Вас на сегодня хватит... Я бы хотел написать мааааленьку заметочку относительно письма se7ven'a. Господин Семь утверждает, что 3DACTION is dead &



Quests are alive! А также он утверждает, что Quest'ы — высшая блажь! Так вот, господин Семь, не знаю, уставали ли Вы или испытывали огромное волнение, когда предстояло, скажем, ехать на важную встречу... Так вот, лучшим способом отдыха, особенно если Вас что-то очень разозлило, является — убить сотню другую полигональных врагов, забрызгав все стены их компьютерными мозгами и не менее компьютерной кровью... Так вот после спасения мира наступает полное моральное удовлетворение. А если я уставшим сяду играть в какой-нибудь квест и начну в очередной раз искать палку, которую надо использовать в качестве рычага в вертолете, то меня это только раздражит, и я стану не только уставшим, но еще и злым, потому что я не люблю сиденья на месте и смотрения на картинку в поисках засевшей палки или чего еще поуже... Итак, я хотел сказать, что 3DACTION'ы будут всегда, да и квесты, наверное, тоже, да и все остальные жанры никуда не денутся, как сказал глубокоуважаемый Дмитрий Эстрин: "Ничто не умирает, все только видоизменяется".

Благодарю за внимание. Всем..

Psha
psha@mail.ru
ICQ 50072435

Конечно, прежде всего хотелось бы поблагодарить автора письма за очень милую интерпретацию работы рубрики "Обратная Связь". Что-то в этом, надо сказать, есть. Благодаря интересной форме письма критику мы восприняли вполне адекватно. ;)) Вот, в частности, что сказал наш любимый Вячеслав Назаров, пребывавший, очевидно, в крайне лирическом настроении:

"Посыпал голову пеплом и ухожу в монастырь. Так как весна, то, конечно, — в женский. На самом деле грустно, что прощелкал так. =(Хотя, конечно, дело все в одной запятой, но и фраза в самом деле не идеальная... =((В общем, все плохо.

Вячеслав Д. Назарофф"
Будем исправляться...

ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ
V.90 56Кбит/с факс-модем с автоответчиком и определителем номера

OMNI-56K

ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС!
главный приз:
путевка на двоих
в Париж.

RRC
Business Telecommunications
www.rrc.ru

Москва: (095) 956-1717
С.-Петербург: (812) 325-0636
Киев: (044) 227-8723
email: info@rrc.ru

Zyxel
www.zyxel.ru

РОССИЙСКАЯ ВЕРСИЯ

www.omni.ru

гарантия 3 года

Mac

ZYXEL M4 inside

FLASH (игровые)

PLUG & PLAY

AOH

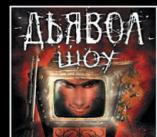
КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА

РАЗОРВАННОЕ НЕБО

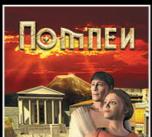


АВИАСИМУЛЯТОР
ВЫСШЕГО КЛАССА

ЛУЧШИЕ БОЕВЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ,
АДРЕНАЛИН АТАКИ, ПЕРВОКЛАССНОЕ
ВООРУЖЕНИЕ, А ГЛАВНОЕ - ПОЛНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕГО ПРОИСХОДЯЩЕГО



Классное телешоу,
крутые герои,
культовый голос
Николая Фоменко,
жесткий action и
леденящие кровь
приключения.



Выиграй поездку в Италию!
Нивал и 1С предлагают вам
уникальный шанс увидеть
Помпеи и другие города
Италии своими глазами!
Подробная информация
на www.nival.com



Action и приключения
в мире времятрясений
и темпоральных вихрей

empire
INTERACTIVE

1C
Фирма "1С" **nival**
INTERACTIVE

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С: МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Смольная, 24А, маг. «Ю+» (м. «Речной вокзал») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ул. Земляной Вал, 2/50, м. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр. Детский Мир», центр- линия, 1 этаж, «Школа ХХI века» (м. «Лубянка») Осенний 6-р, 7, корп. 2, комп. фирмы «Три С» (м. «Крылатское») ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная») ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтай» (м. «Авиамоторная») Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Глос» (м. «Сокол») ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки») Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинокомплекс» (м. «Университет») ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская») ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская») ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)	Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт») Ореховый 6-р, 7, маг. «Колндайк- 15» (м. «Домодедовская») ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушек» (м. «Октябрьская») Абакан ул. Шефтикова, 59 Алматы ул. Маркова, 44, оф. 315 Армавир ул. Котова, 264 Архангельск ул. Тимме, 7 Барнаул ул. Депутатская, 7 Березники Центральный Универсальный Магазин Бишкек ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatus» Братск ул. Депутатская, 17 Брянск ул. III Интернационала, 2, 59 Верхняя Пышма ул. Ленина, 42 Владивосток ул. Фонтанная, 6, к. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академик» Владимир ул. Московская, 11	Домодедово ул. Рабочая, 59А, Иваново ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары» Ижевск ул. Советская, 8А Калининград Ленинский пр-т, 13-15 Киров ул. Московская, 12 Краснодар ул. Старокубанская, 118 Красноярск ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Липецк ул. Космонавтов, 28, «Алладин» Магнитогорск ул. Ленина, ЦУМ Мурманск ул. Воровского, 15А Нефтеюганск мкр. 2, д. 23 Невинномысск ул. Гагарина, 55 Нижневартовск ул. Менделеева, 17П Нижний Новгород ул. Масловская, 5, оф. 37 Новгород Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НТС» Новосибирск Красный пр-т, 157/1	Норильск пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга» Ноябрьск ул. Кивсская, 8 Одесса ул. Жуковского, 34 р-к «Котовский», пав. Е-82 Оренбург ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орехово-Зуево ул. Ленина, 44А Орск ул. Станиславского, 53 Пермь ул. Большевистская, 75, оф. 200 ул. Большевистская, 75, оф. 509 ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком» ул. Борчанинова, 15 Рига ул. Дзэрбенес, 14 Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндалфа» Самара ул. Ерошевского, 3-219 Санкт - Петербург Измайловский пр., 2 маг. «Микробит» Невский пр-т, 131, маг. «Эрика+» Лиговский пр-т, 1, оф. 304 Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей» Каменоостровский пр., 10/3, Каменоостровский пр., 10/3,	Компьютерный супермаркет «АСКОД» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа» ул. Кузнецковская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Аякс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «MagCom» наб. р. Фонтанка, 6 Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 ул. Народная, 16 пр. Большевиков, 3 Сочи ул. Советская, 40 Сургут ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» Таллинн ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS» Axtre, 12 Тольятти ул. Ленинградская ,53А	Тюмень ул. Геологоразведчиков, 2-58 Улан-Удэ ул. Хахалова, 12А Усть-Каменогорск ул. Ушанова, 27, подъезд 2 Хабаровск ул. Стрельникова, 10А Ханты-Мансийск ул. Калинина, 53 Чебоксары ул. Хузантая, 14 Челябинск ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «ВЕСТ» ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener» Чита ул. Амурская, 91 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Аммосова, 18, 3 этаж Ярославль ул. Свободы, 52
--	---	--	--	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:

- «Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
- «Миевые»: ул. Марсеййка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»); «Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
- «Компьюлинг»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
- «Юнивер Компания»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»); «Аэртон»: ул. Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцов поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»).